AmigaOS I MorphOS I Alternative-Systems

FREEMAG
No.2
04.05.2004

AMIGAINSIDER

www.amigainsider.de



KMOS kauft AmigaOS Sourcen
QuoVadis Amiga?

AmigaOS4 BetaCD
Tipps zur Installation

DesertRacing
Review

IMPRESSUM

Chefredakteur: Sebastian Brylka

Mitarbeiter: Olaf Köbnik, Ralf Tönjes, Volker Mohr, Kai Stegemann, Guido Mersmann, Wolfgang Hosemann, Guido Mersmann, Michael Christoph.

Herausgeber:
SEMI-Werbung
Ilk&Brylka
Rotthauser Str. 105
45884 Gelsenkirchen
Tel.: 0209 - 95 717 884
Fax: 0209 - 95 717 865
e-Mail: kontakt@amigainsider.de
http://www.amigainsider.de

Anzeigen:

Layout: Sebastian Brylka

Bezugsmöglichkeiten:
AmigaInsider Homepage

EDITORIAL

Es gibt Hoffnung

Ehrlich gesagt hätten wir selbst nie gedacht, das es je noch eine Ausgabe des AMIGAINSIDER geben wird, aber es ging nicht anders. Nachdem unser Magazin großartig von der Community angenommen wurde, und uns eine vielzahl an positiven e-Mails erreichten, sahen wir uns dazu berufen weiter zu machen. Schließlich haben uns die mehr als 4000 Downloads der ersten Ausgabe deutlich gezeigt, das es doch noch zahlreiche AmigaUser gibt, für die sich diese Mühe lohnt. Wir haben uns einige der guten Vorschläge zum Herzen genommen und werden versuchen diese entsprechend umzusetzen. Leider gibt es auch eine vielzahl an Punkten, die sich nur schwer umsetzen lassen. Dazu gehört z.B. die Fehlerquote der Artikel. Jemanden zu finden der bereit wäre unentgeltlich alle Artikel nach Fehlern und Formulierungen zu durchforschen erscheint uns als kaum machbar. Doch wir werden unser bestes tun.

Leider können wir noch immer keine festen Erscheinungstermine nennen. Es ist unser Ziel alle 2-3 Monate eine Ausgabe herauszubringen, aber versprechen können wir es leider nicht.

Die aktuelle AMIGAINSIDER Ausgabe bietet deutlich mehr Material als die erste. Erfreulicherweise ist auch die Unterstützung seitens der Anwender und Entwickler sehr groß. Das gibt uns Hoffnung das Magazin auch in Zukunft mit interessanten Themen zu füllen. Wir freuen uns nach wie vor über jeden Vorschlag und Kritik.

Sehr oft wurde auch der Wunsch nach einer Print-Ausgabe des Magazins geäußert. Hierzu möchten wir grundsätzlich nicht nein sagen und haben uns bereits nach Möglichkeiten umgeschaut eine Print-Version anzubieten, aber im Moment können wir noch nichts konkretes sagen. Hierzu gibt es am ende des Heftes eine Umfrage. Wir werden aber in absehbarer Zeit eine HighQuality-Version des Magazins auf CD-Rom anbieten. Für alle interessant die mit der Qualität der Fotos unzufrieden sind.

Sebastian Brylka / *AmigaInsider*

INHALT

Aktuelles..4
Amiga verkauf AmigaOS an KMOS Inc..6
AmigaOS4.0 BetaCD Install.....................8
Cebit 2004 - Kurzbericht.........................12
Amiga Party - Bericht (Holland)...............13
PixLoad Version 4.3a Review..................14
Interview mit Jean-Yves Auger.............15
AmClust 2004 Bericht...........................16
Games-News.......................................17
myKlondike 1.0 Beta Preview................18
myKlondike Workshop............................20
Tele-Match - Retro................................21
Ein Spiel entsteht - Teil 1 22
Interview mit Marco Möring - Blackbird...30
Blackbirds GFX Klassiker.......................31
Desert Racing of BarDos - Preview....32
Die Kleine Gilde II - Preview.................34
Interview mit Steffen Nitz.....................36
PairsNG 2.4 Beta - Preview................38
AmigaForever 6.0 - Kurztest................39
C-Kurs Teil 1...40
Hollywood - Workshop 42

Flash-News

AmiGift V1.0 veröffentlicht
Bei AmiGift handelt es sich um ein p2p Filesharing Programm, das den giFT Daemon benutzt um Verbindungen mit folgenden Systemen aufzunehmen: Gnutella (Limewire, Acquisition, ...), FastTrack (Kazaa, Grokster, iMesh, ...), und OpenFT. Gesteuert wird es mittels einer MUI Oberfläche. Insgesamt 8 Monate benötigte der Autor für das ab AmigaOS3.0 laufende Programm. *(http://amigift.sourceforge.net/)*



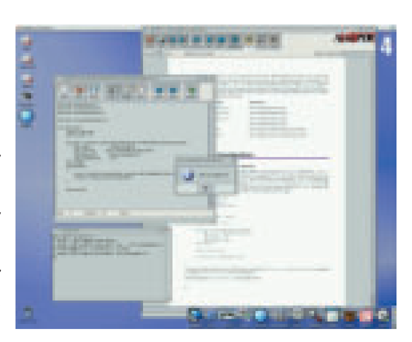
OS4 Event in Essen
Das OS4 Event am 15. Mai in Essen scheint sich langsanm zu einer Großveranstaltung zu entwickeln. Neben der Frieden Brüder (Hyperion Entertainment / OS4) und Petro Tyschtschenko, hat sich jetzt auch Alan Redhouse angekündigt. Gezeigt wird nicht nur das AmigaOS4 auf einem AmigaOne, sondern auch das neue mini Board. Natürlich werden auch wir von AmigaInsider dabei sein und in nächster Ausgabe darüber ausführlich berichten. Aktuelle Informationen zum Event, sowie eine Wegbeschreibung sind unter: *www.amigaevent.de.sr* zu finden.

Opus5 nicht in AmigaOS4 integriert
Der bei vielen Amiga Anwendern beliebte Dateimanager DirectoryOpus5 wird nicht Bestandteil von AmigaOS4. Anfänglich wurde dies von den AmigaOS Entwicklern zwar angedacht, aber trotz bestehender Verträge hat man sich wie jetzt bekannt wurde anscheinend anders entschieden. So sollen die Sourcen der Software wieder zum Verkauf stehen. *(http://lists.gpsoft.com.au/pipermail/dopus5/2004-April/000389.html)*

PhotoAlbum 1.0 jetzt Freeware
Bei PhotoAlbum handelt es sich um eine kostenlose Software zur Erstellung von VideoCD's. Allerdings nur sogenannte Still Picture VCD's für präsentationen von Fotos. Der Autor Christian Effenberger hofft dabei auf Spenden der Benutzer dieser Software. *(http://www.netzgesta.de/projekte/photoalbum.htm)*

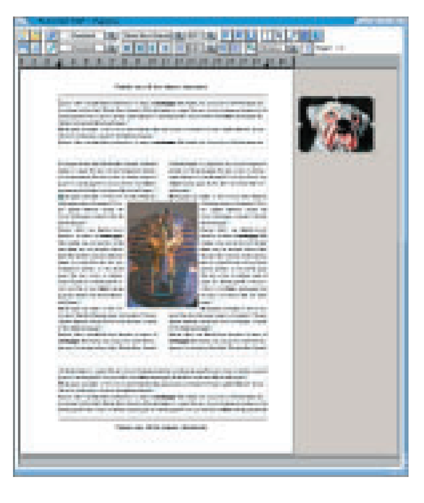
AmigaOS 4.0 - BetaCD vor der Auslieferung

In den nächsten Tagen wird das AmigaOS4.0 Beta die ersten Anwender erreichen. Nach den uns vorliegenden Informationen ist die Master-CD bereits auf dem Weg zum Presswerk. Allen AmigaOne-Besitzern die bald in den Genuß dieser BetaCD kommen werden, empfehlen wir unseren ausführlichen Installationsbericht (Seite 8). Auf der BetaCD findet sich nicht nur die aktuelle Version des Betriebssystems samt einer neuen U-Boot (AmigaOne-Bios) Version, sondern auch die gerade für Entwickler benötigten Entwicklerwerkzeuge. Über Anwender-Erfahrungsberichte würden wir uns sehr freuen. *(kontakt@amigainsider.de)*



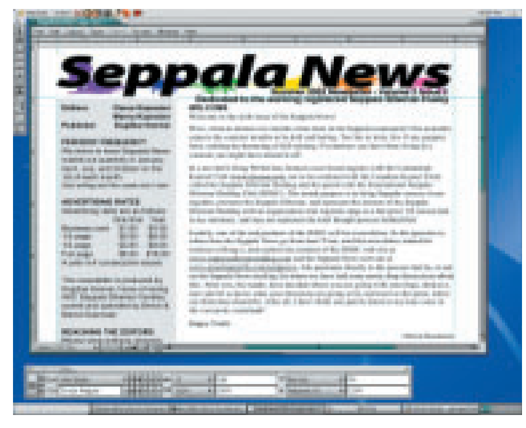
Papyrus Office für AmigaOS angekündigt

Nach dem die Entwicklung des Texteditors AmigaWriter im Moment ungewiss erscheint bzw. eingefroren wurde, freut man sich insbesonders über diese Neuigkeit. So soll das früher nur für MorphOS angekündigte Office-Paket Papyrus Office jetzt auch für die älteren Amiga-Modelle erscheinen. Offensichtlich scheint der Pegasos/MorphOS Markt noch immer viel zu klein zu sein um die Kosten für die Portierung solch einer Anwendung decken zu können. Durch die zusätzlichen Kunden aus dem Amiga-Bereich dürfte sich die Arbeit der Entwickler zumindest ansatzweise lohnen. Ein Termin für die Veröffentlichung wurde noch nicht genannt. Benötigt wird mindestens ein AmigaOS3.5. Screenshots und Informationen zu dem Paket sind unter *http://www.titan-computer.com/ami/papyrus/index.html* zu finden. Das Foto zeigt die MorphOS Version.



PDF-Import für PageStream erschienen

Die Firma Grashopper LLC hat offensichtlich erkannt wie wichtig das PDF-Format geworden ist, und bietet für PageStream Besitzer jetzt auch einen PDF-Import-Filter an. Damit soll es möglich sein PDF-Dateien zu importieren und natürlich entsprechend zu bearbeiten. Zu viel darf man sich allerdings davon nicht erhoffen, denn selbst der Entwickler spricht davon das mit Problemen noch zu rechnen sei, zumal es sich dabei um die Version 1.0 handelt. Erfreulich ist allerdings zu sehen das dort nach wie vor an der DTP Software gearbeitet wird. Interessant wird es erst wenn eine entsprechende AmigaOS4.0 Version erscheint. Auf dem Screenshot ist die Linux Version zu sehen. *(www.grasshopperllc.com)*



AmigaPlus 04/2004 + LeserCD



Das aktuelle AmigaPlus Magazin ist seit kurzem erhältlich, und befaßt sich mit Themen rund um KMOS sowie AmigaOS4.0. Außerdem im Heft: ScummVM: Review und Interview / Review: microgolded / Amiga Status Report: Was sonst noch geschah... / Druckertest: Canon i865 und HP 5150 / Emu-Corner: Neues und Nützliches rund um die Emulation / Review: Top 7 Shareware / SVCD-Workshop (Teil 3) / Aktuelles aus dem Amiga-Markt / Demoscene: Was machen eigentlich... die Demoscener?

Mit dabei ist diesmal auch die LeserCD. Auf dieser sind die Vollversionen der beiden Spiele Beneath a steel sky" und "Flight of the Amazon Queen (Talkie-Version)", sowie dem ScummVM Emulator enthalten. Außerdem eine Demoversion des dritten Teils von Monkey Island (für Amiga nie erschienen!) - www.amigaplus.de

AmigaFuture #48 (Mai/Juni)



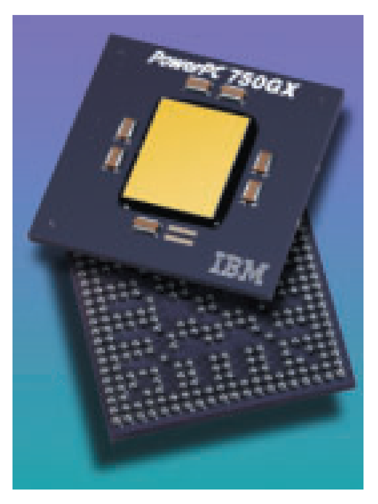
Auch die AmigaFuture wird in diesen Tagen in die Briefkästen der Abonennten eintrudeln. Im Heft finden sich neben einem Artikel zum Thema „Umstieg zum Pegasos", Previews und Tests zu Spielen wie Gorky, Eat the Whistle, Project Starfighter. Außerdem: Icon-Grafik-Adventures / Amiga History Teil 3 / UAE im Einsatz Teil 3 / Linux auf Pegasos Teil 2 / Interview mit Gerd Frank (AmiAtlas) und vieles mehr. *(www.amigafuture.de)*

Sunbeam Business Solutions verkauft Pegasos 2 Komplettsysteme

Das junge Unternehmen Sunbeam Business Solutions, das sich in erster Linie als Beratungsunternehmen in IT-Fragen versteht, bietet ab sofort auch Pegasos2 Komplettsysteme an. Käufer eines Systems erhalten zudem für ein halbes Jahr das Magazin „AmigaFuture" kostenlos nach Hause geliefert. Ein Komplettrechner ist bereits ab 699,- € zu haben *(www.xapo.de)*

Pegasos 2 - CPU-Karten mit IBM 750GX

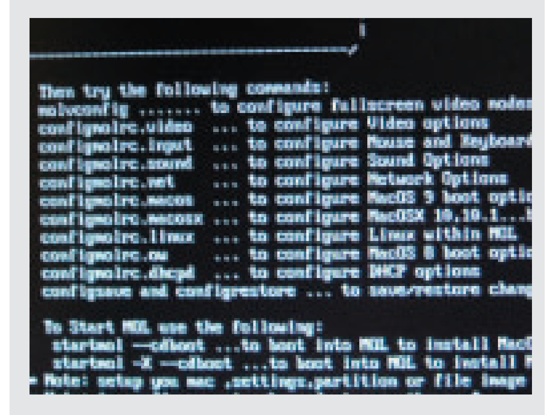
Genesi wird in den zukünftigen Prozessorkarten für das Pegasos 2 Board die neuen IBM Prozessoren 750GX einsetzen. Der Prozessor basiert auf der 750FX-Reihe und bietet nicht nur eine deutlichere Leistungssteigerung sondern verbraucht auch weniger Strom. Zu haben sind die Prozessoren im Moment mit höchstens 1,1 Ghz und 1 Mbyte L2-Cache. Besitzer eines Pegasos 2 Boards werden im Rahmen eines Upgrades auf diesen Prozessor umsteigen können. *(www.genesi.lu)*



Flash-News

PegXMac verfügbar
David Bentham Autor von PegXLin hat mit der LiveCD PegXMac eine CD-Rom erstellt, mit der es möglich wird das MacOS auf einem Pegasos ohne vorheriger Linux-Installation zu starten. Die CD-Rom startet automatisch mit einer Hardware-Erkennung und lädt danach den MacOS Emulator MacOnLinux (MOL). Die CD funktioniert mit beiden Pegasos Boards 1 & 2. Das MacOS ist auf der CD-Rom natürlich nicht enthalten.

Gegen eine geringe Gebühr bekommt man den Zugang zu einer ISO-Datei. *(http://pegxmac.zftp.com/)*



Genesi - HP Business Development Partner
Laut einer Pressemitteilung der Firma Genesi, wurde diese zu einem HP Business Development Partner ernannt. *(http://www.genesi.lu/press_20040421.php)*

Genesi Unteraussteller bei Marvell auf der Networld + Interop in Las Vegas (9.-14. Mai)
Die Firma Genesi wird auf der Networld + Interop Veranstaltung als Unteraussteller von Marvell mit dabei sein. Gezeigt wird die auf dem Pegasos 2 basierende Open Desktop Workstation die mit dem Discovery-II Northbridge Chip der Firma Marvell bestückt ist.

Flash Update für Pegasos2
Die Firma BPlan hat für das Pegasos 2 Board ein neues Flash-Update veröffentlicht. Vor der Installation des Updates wird allerdings ausdrücklich darauf hingewiesen die Installationsanweisung zu lesen. Das neue Update bietet folgende Änderungen:

Netzwerk boot 10/100 (setenv client-ip/setenv server-ip) / 256MB Speicher Einschränkung unter Linux behoben / RAM Timing / Erweiterte RTAS Funktionen *(http://www.bplan-gmbh.de/update05042004_d.html)*

QuoVadis Amiga

Amiga verkauft AmigaOS an KMOS Inc.

Am 17. März kam für alle überraschend die Nachricht, das AmigaOS wurde an eine Firma namens KMOS Inc. verkauft. Wer steckt dahinter, was bedeutet das für die Entwicklung des Amigas?

Der Name Amiga kann unter keinem guten Stern stehen. Immer wenn man meint schlimmer kann es nicht mehr kommen, wird man schnell vom Gegenteil überzeugt. Am 17. März war es wieder soweit. Auf der Unternehmenshomepage der Firma Amiga ist die Meldung aufgetaucht, wonach das AmigaOS verkauft wurde. Käufer soll die bis dato unbekannte Firma Itec LCC gewesen sein, die wiederum kurze Zeit später von einer weiteren unbekannten Firma namens KMOS Inc. aufgekauft wurde. Amiga selbst will sich zukünftig verstärkt auf den Markt der mobilen Geräte konzentrieren. Dafür meint man mit AmigaDE das geeignete System zu haben.

Brisant an der Meldung ist nicht etwa das, das Amiga Betriebssystem wieder verkauft wurde, sondern das diese Meldung aus der heutigen Sicht völlig veraltet ist. In der Meldung spricht Amiga davon das Betriebssystem bereits am 23. April 2003 an Itec LCC verkauft zu haben. Die Firma KMOS Inc. wurde dagegen erst im Juli gegründet und zwar von Gary Hare.

Erstaunlich ist auch die Tatsache, das die ersten Gerüchte in denen der Name Garry Hare fiel, ebenfalls im April auftauchten. Damals noch von Genesi verbreitet. Doch wie es scheint, wussten die Herren der Firma schon damals wohl viel mehr als Amiga selbst lieb war. Das Amiga ständig mit Geldproblemen zu kämpfen hatte ist nicht neu. Kurze Zeit später wurde auch das Inventar der Büroräume versteigert. Zwar wurde das später von dem Auktionshaus wieder richtig gestellt, wonach es sich dabei nur um nach dem Umzug nicht mehr benötigten Sachen gehandelt hat, doch die Fotos zeigten zum Teil recht teure Server und andere durchaus hochwertige Geräte. Es wurden auch Gerüchte lauter, wonach einige Gehälter nicht bezahlt wurden. So gesehen war schon seit langem bei Amiga etwas nicht mit rechten Dingen gegangen und auch die Existenz von Garry Hare wurde irgendwann zumindest nicht abgestritten. Dabei sollte es sich allerdings nur um einen Berater handeln. Aus heutiger Sicht ergibt das gesamte Puzzle langsam eine Sinn. Einige Details werden mit Sicherheit noch im laufe der Wochen ans Tageslicht gelangen, vieles aber bleibt im Verborgenen. Im Augenblick wissen wir nicht mehr, als das sich die neue Situation zumindest in diesem Jahr nicht auf das AmigaOS4 Betriebssystem auswirken wird. Hyperion Entertainment arbeitet unbeeindruckt weiter und hat ebenfalls Kontakt zu den neuen Besitzern des Betriebssystems, nach Außen gibt man sich mit der neuen Situation sehr zufrieden. Auch von Seiten Eyetech gab es nichts negatives zu hören. Entweder wissen die beiden Firmen viel mehr als bisher nach draußen gedrungen ist, oder man versucht die Situation nicht noch schlimmer zu machen als diese bereits ist. Die Zukunft ist mit dem neuen Besitzer der AmigaOS Rechte noch lange nicht gesichert.

Möglicherweise hat die ganze Geschichte mit dem Besitzerwechsel auch andere Gründe. Doch darüber kann nur spekuliert werden. Zum einem sind die gerichtlichen Auseinandersetzungen mit der Firma Genesi noch lange nicht zu Ende. Diese will offenbar mit allen Mitteln das Recht bekommen, das AmigaOS4 auf den Pegasos Rechner zu portieren. Doch wie es scheint sind die Chancen hierfür gering. Inzwischen sind aber alle Parteien an dem Gerichtsverfahren beteiligt, sogar Garry Hare mit KMOS. Vorstellbar wäre aber auch die Lösung das AmigaOS vor irgendetwas zu schützen. Immerhin war das Betriebssystem das wichtigste Kapital was Amiga selbst besaß. AmigaDE basiert zum größten Teil auf dem Betriebssystem von TAO und die werden ebenfalls entsprechende Lizenzzahlungen erwarten. Sollte Amiga kurz vor der Pleite stehen, besteht immerhin die Möglichkeit das sich Gläubiger zur Wort melden würden, die das Erscheinen oder die Weiterentwicklung des System hätten behindern können. So gesehen kann alles andere weiterhin so laufen wie bisher, unabhängig davon was mit Amiga selbst passiert. In einem Interview das Garry Hare vor kurzem der online Publikation amigaworld.net gegeben hat, hielt sich der neue Besitzer noch ziemlich zurück was das Betriebssystem betrifft. Aus dem Interview konnte man eher entnehmen das nicht Garry Hare an AmigaOS interessiert ist, sondern einer seiner Partner. Dieser könnte möglicherweise das Betriebssystem für eigene Projekte gebrauchen können. Welche Pläne aber genau dahinter stecken und wieweit davon die zukünftige Entwicklung des Systems positiv oder negativ beeinflusst wird, ließ sich aus seinen Antworten leider nicht entnehmen. Das AmigaOS ist nur ein Teil eines Puzzels.

Von den Anwendern wurde die neue Situation wie nicht anders zu erwarten war, eher gelassen aufgenommen. Möglicherweise liegt das aber auch daran, das Amiga kaum noch etwas mit dem AmigaOS zu tun hatte, oder zu tun haben wollte. Die Entwicklung des Betriebssystems wie der neuen AmigaOne Boards läuft extern und ist nicht von Amiga abhängig. Hyperion Entertainment scheinen zudem einen sicheren Vertrag zu besitzen, wodurch zumindest das Erscheinen der aktuellen Version nicht gefährdet ist. Wie es aber danach gehen soll, dazu hat sich noch keine so genau geäußert. Gut möglich das alle jetzt noch abwarten um zu sehen wie das neue AmigaOS von den Anwendern aufgenommen wird. Sollten sich die Verkaufszahlen positiv entwickeln, so kann man davon ausgehen das auch zukünftig neue Versionen erscheinen werden. Es kann allerdings nicht davon ausgegangen werden das die Firma KMOS Inc. die Lösung ist.

Garry Hare

Schaut man sich aber den Lebenslauf von Garry Hare mal an, stellt man ganz schnell fest das er zumindest was die Qualifikation betrifft Bill McEwen überlegen ist. Er besitzt mehrere Hochschulabschlüsse (Bachelor of Science, Maser of Science, Doctor of Philosophy), war nebenbei Mitarbeiter bei Walt Disney und CEO von Phillips Media Europe. Auch besitzt er zahlreiche Kontakte

zu vielen Firmen, das könne sich positiv auf das AmigaOS auswirken, sofern er ein ernsthaftes Interesse daran hat mehr daraus zu machen als es später weiter zu veräußern.

Trotzdem gibt es auch viele Zweifel. Einige werden sich vielleicht daran erinnern, als die Visitenkarte von Garry Hare aufgetaucht ist. Darauf war deutlich zu erkennen, das Garry Hare der neue CEO von Amiga ist. Die meisten hielten diese Visitenkarte für eine Fälschung, aber diese stammt nicht von irgendeinem frustrierten Amiga Anwender, oder sogar Genesi Mitarbeiter, sondern von Garry Hare selbst. Diese wurde mehr oder weniger aus Spaß erstellt. Dazu kam es als die Firma Itec, die angeblich einer der Amiga Investoren ist, Garry Hare gebeten hat seine Meinung bezüglich strategischer Amiga Partner zu äußern. Kurze Zeit später fragte ihn Bill McEwen ob er nicht daran interessiert wäre Amiga als Chairman und CEO beizutreten. Dies hat Garry Hare nicht sofort abgelehnt, weil er darin die Chance gesehen hat mit einigen Partnern aus Amiga etwas zu machen. Anlässlich der CTIA Konferenz (Cellular Telecommunications & Internet Association) druckte er selbst 25 Visitenkarten auf denen er den Titel Amiga Chairman und CEO trug. Dort traf er sich mit einigen Firmen, wobei er diesen kaum eine Visitenkarte gegeben hat, weil man sich doch sehr gut kennt und schon öfters miteinander spricht. Allerdings hat er dort auch David Traub getroffen, dieser hat eine dieser Visitenkarten bekommen, die er dann Bill Buck (Genesi) zukommen ließ. Allerdings soll dabei keine böse Absicht gewesen sein, Bill Buck soll daran interessiert gewesen sein mit Garry Hare in Kontakt zu treten. So kam es das kurze Zeit später die ganze Geschichte nach Außen gedrungen ist. Garry Hare hält das Ganze für sehr lustig und weniger ernst. Rechtlich gesehen war es bestimmt nicht korrekt.

AMIGA
Garry Hare Ph.D.
Chairman/CEO
Amiga Incorporated
34935 SE Douglas Street
Suite 210
Snoqualmie, WA 98065
Phone: 415
Fax: 415
Email: garryhare@

Im Moment bleibt uns nichts anderes als zu warten. Die Beta-Version des Betriebssystems wird in wenigen Tagen bei zahlreichen AmigaOne Besitzern eintreffen. Dann kommt wieder etwas Bewegung in die ganze Angelegenheit. Dan sollen auch von den Händlern Komplettsysteme mit bereits installiertem Betriebssystem ausgeliefert werden.

Die Beta-Tester sind insgesamt gesehen sehr zufrieden mit dem neuen System. Die meisten vom Amiga Classic bekannten Anwendungen werden auch für das PowerPC Betriebssystem in einer nativen Version erscheinen. Dank der 68k Emulation laufen alle älteren Anwendungen die nicht auf die Custom-Chips der Amiga Rechner zugreifen in einer durchaus angenehmen Geschwindigkeit. Durch die neuen technischen Möglichkeiten werden auch die zukünftigen Anwendungen deutlich mehr bieten. Vielleicht wird so der eine oder andere Entwickler wieder zum Amiga zurückkehren. Viele waren oft gezwungen auf andere Systeme umzusteigen, weil man dort angesichts der schnelleren Prozessoren viel bessere Software entwickeln konnte.

Hyperion Entertainment muß sich dessen bewusst sein das ohne bestimmter Applikationen kaum neue Käufergruppen angezogen werden. So wird dringend ein moderner Browser und ein entsprechendes Office-Paket benötigt. Auf die Sourcen von Mozilla und OpenOffice haben die Entwickler freien Zugriff, bleibt nur zu hoffen das sich jemand findet der bereit wäre diese Arbeit auf sich zu nehmen.

AmigaOne und AmigaOS4.0 stellen nur eine Basis zur Verfügung, was daraus letztendlich wird hängt auch von uns allen. Gegen die Mächtige Konkurrenz wir Microsoft und Apple hat der Amiga im Moment kaum eine Chance, doch in bestimmten Bereichen bietet das System auch heute noch viele Vorteile. Somit bleibt zu hoffen das der Geist der früheren Amiga Community wieder zurückkehrt.

Weitere Quellen zum Thema:

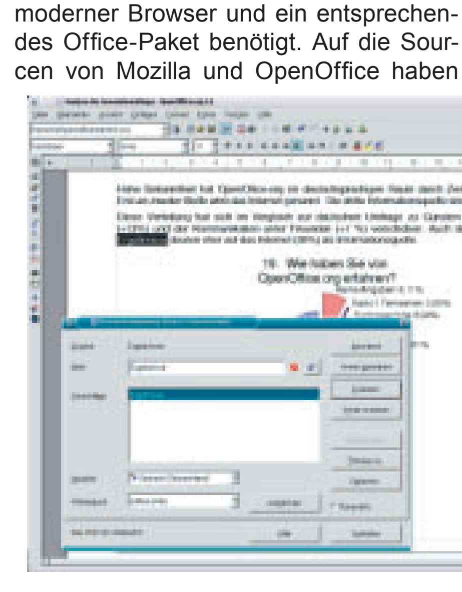
www.kmos.com - Hier wird hoffentlich in Zukunft eine Homepage des neuen Besitzers entstehen. Im Moment ist dort außer einer e-Mail Adresse nichts zu finden.

www.amigaworld.net - Gute Quelle für Informationen zum Amiga, durch die Unterstützung seitens Eyetech handelt es sich dabei fast schon um eine offizielle Quelle Nachrichten bezüglich AmigaOne und AmigaOS. Allerdings darf auch gesagt werden das die Macher der Seite oft nur einseitig berichten und insbesondere negative Nachrichten oder auch Kommentare nicht veröffentlichen oder entfernen.

http://amigaworld.net/modules/features/index.php?op=r&cat_id=3&rev_id=50&sort_by - Link zum Interview mit Garry Hare.

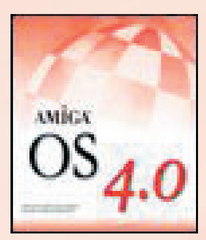
www.intuitionbase.com - Eine neue Internet-Seite mit ausführlichen Informationen zum AmigaOne und AmigaOS4.

(sb)



OpenOffice in Zukunft auch für AmigaOS?

AmigaOS 4.0 Beta CD/Install



Wer zu denjenigen gehört, die einen AmigaOne „Early Bird“ besitzen, darf sich auf eine AmigaOS4 Beta-CD freuen. Diese sollte in den nächsten Tagen bei Ihnen eintreffen. Wie diese installiert wird, wollen wir Ihnen in diesem Artikel zeigen.

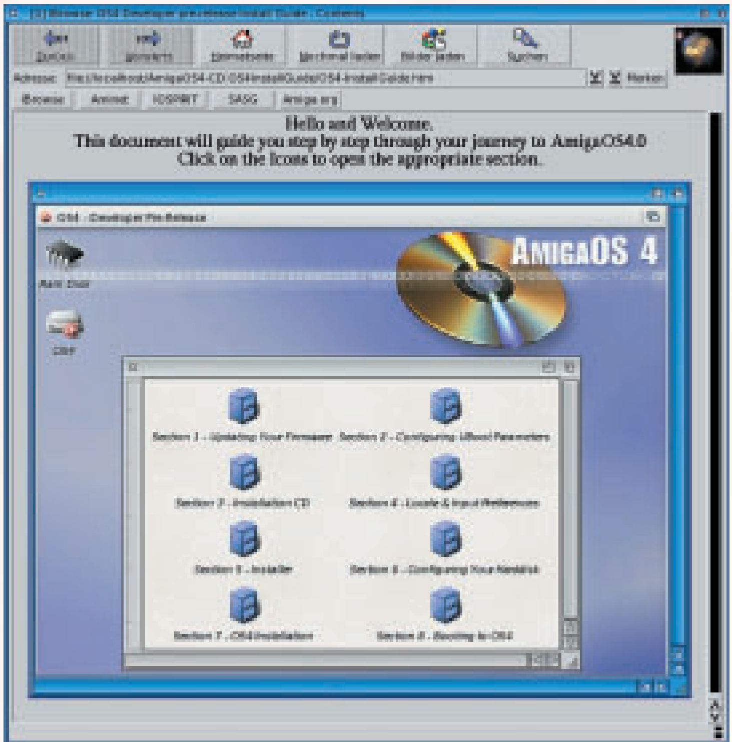
Die AmigaOS4 Beta-CD

Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich noch nicht um die endgültige Version von AmigaOS4, sondern um eine Vorabversion (es handelt sich um die Version 50.9). Diese sollte in den nächsten Tagen bei den Besitzern eines AmigaOne‘s eintreffen. Die Vorversion enthält noch nicht den kompletten Lieferumfang. Auch Treiber für unterschiedliche Zusatzhardware sind möglicherweise noch nicht oder nur teilweise funktionsfähig.

Vor allem erhofft sich Hyperion Entertainment, die Entwickler von OS4, eine breite Rückmeldung. Egal ob alles auf anhieb funktioniert oder die CD erst gar nicht starten will, alle Informationen sind wertvoll, um in die endgültige Fassung der Installations-CD einzufliesen. Nehmt Euch daher bitte die Zeit und teilt Eure Erfahrungen mit der Beta-CD mit ! Bitte meldet Euch dazu (in englischer Sprache) bei David Rey <tactica@gmx.net>. Dann werdet Ihr in die öffentliche Installations-Liste aufgenommen.

Bitte beachtet, daß dieser Text so aktuell ist, daß er mit einer Vorserien CD erstellt und getestet wurde. Die endgültige Beta-CD kann daher evtl. noch in einzelnen Punkten von diesem Text abweichen. Falls überhaupt, sollte es jedoch nur Kleinigkeiten betreffen. Auch die endgültige OS4 Installations CD wird im großen und ganzen nicht anders zu installieren sein. Je nach Händler und Rechnerkonfiguration könnt Ihr aber dann auch gleich einen Vorinstallierten Rechner ordern und Euch die ganze Installationsprozedur sparen.

Eine vollständige Installationsanleitung ist auch auf der CD unter dem Namen „OS4-Install.htm“ (Bild 1) zu finden, die mit einem beliebigem Browser betrachtet werden kann. Sie liegt allerdings bisher nur in englischer Sprache vor (siehe „Die Installationsanleitung“). Vermutlich wird es auch noch eine deutsche Übersetzung auf die CD schaffen. Sie kann direkt mit IBrowse gelesen werden, daß auch auf der CD enthalten ist.



(1) Die Installationsanleitung hat eine interessante Aufmachung. Zum Anzeigen der einzelnen Texte klickt einfach auf die einzelnen Schbladen.

Vorbereitungen

Wir gehen hier von einer Erstinstallation auf einem „nackten“ Rechner aus. Wer bereits ein LinuxPPC installiert hat muß die Festplattenpartitionierung unter Linux vornehmen und die entsprechenden Punkte überspringen. Wer es jedoch schafft Linux zu installieren, für den ist sicher auch die Amiga-Installation ohne weitere Anleitung durchführbar!

Wer bereits seit längerem einen AmigaOne besitzt wird erst einmal die Firmware aktualisieren müssen, daß sogenannte U-Boot. Die aktuelle Version 1.0.0 ist auf den 12. April 2004 datiert. Achtung: es gibt auch noch zwei ältere Version 1.0.0 vom 23. Januar 2004 und vom 11. Februar 2004. Also unbedingt auf die Datumsangabe achten. Die Aktualisierung von U-Boot ist nicht ungefährlich und auch nicht immer möglich. Bei den ersten Boards ist das Eprom schreibgeschützt und kann daher nicht aktualisiert werden. Bei Problemen müßt Ihr Euch an Euren Händler wenden. Wer die Aktualisierung selber vornehmen will und kann, findet im folgenden Abschnitt die einzelnen Schritte.

Welches U-Boot haben wir ?

```
U-Boot 1.0.0 (Jan 23 2004 - 13:57:08)

CPU: CPU:   MPC7455 v2.1 @ 800 MHz
DRAM: 512 MB
FSB: 133 MHz

--- Disk summary ---
Device 0: Model: Maxtor 2F040L0 Firm: VAM51JJ0 Ser#: F1...
          Type: Hard Disk
          Capacity: 39205.6 MB = 38.2 GB (80293248 x 512)
Device 1: Vendor: TOSHIBA Prod.: DVD-DVD SD-M1802 Rev: 1811
          Type: Removable CD ROM
          Capacity: not available
Device 2: Vendor: HL-DT-ST Prod.: DVDRAM GSA-4081B Rev: A100
          Type: Removable CD ROM
          Capacity: not available
Device 3: not available
]
```

(2) Direkt vom Monitor abfotografiert. Zu sehen ist eine veraltete Version von U-Boot!

Um festzustellen, welche Version vorhanden ist (Bild 2), muß während der Boot-Phase zweimal eine Taste gedrückt werden. Das erste mal, während die Meldung „Press any key to interrupt autoboot“ ausgegeben wird. Es läuft eine Zahl ab 5 rückwärts die anzeigt, wie viele Sekunden Ihr dafür noch Zeit habt. Danach kommt noch mal eine Sicherheitsabfrage „Booting. Press ENTER

AmigaOS 4.0 Beta CD/Install

for boot select, any other for preferences". Diese ist mit einer beliebigen Taste, außer der Return-Taste, zu bestätigen. Daraufhin wird das (auf anderen Rechner auch als BIOS bezeichnet) U-Boot Programm gestartet, das Einstellungen zur Hardware erlaubt. Dieses kann sofort wieder mittels ESC-Taste und Auswahl von „Leave without saving" verlassen werden. Jetzt wird neben den verschiedenen vorhandenen Hardwarekomponenten (CPU, Speicher, IDE-Geräte) in der ersten Zeile auch die U-Boot Version angezeigt. Falls nicht, bringt die Eingabe von „ver" die Versionsnummer hervor. Falls diese älter als „1.0.0 (Apr. 12 2004)" ist, steht eine Aktualisierung an.

U-Boot aktualisieren

Zur Aktualisierung des U-Boot Programms ist eine Diskette oder autostartende (sogenannte „El Torito") CD notwendig. Passende Image-Dateien liegen auf der Installations-CD vor. Empfehlenswert ist die Aktualisierung mittels CD, da es speziell mit den älteren U-Boot Programmen zu Problemen beim Zugriff auf die Disketten-Laufwerke kommen kann bzw. die Disketten-Laufwerke nicht erkannt werden.

Die Datei „updater.iso" muß mit einem passenden Programm auf CD gebrannt werden. Dabei kann natürlich auch eine wiederbeschreibbare CD-RW verwendet werden. Zu finden ist diese auf CD im Verzeichnis „Firmware". Ist die alte UBoot-Version kleiner als 1.0, dann ist das Image in der Schublade „from_01" zu finden, ansonsten das aus „from_1.0". Die Datei „A1Firmware_ISO_12-Apr-2004.zip" muß dabei noch entzipt werden.

Mit dieser eingelegten CD ist dann ein Rechnerneustart vorzunehmen. Falls die CD nicht automatisch gestartet wird, hilft die Eingabe von „diskboot 500000 X:0" weiter, wobei X durch die Devicenummer des CD-Rom-Laufwerkes zu ersetzen ist (diese liegt zwischen 0 und 3 und wird bei der Laufwerksübersicht mit angegeben). Bevor die Firmware ersetzt wird, erfolgt erst ein Sicherheitshinweis, der mittels den Tasten „o" und „k" bestätigt werden muß. Danach läuft alles automatisch ab. Während dieser Zeit darf weder die CD entfernt, noch der Rechner ausgeschaltet werden!!!

Einstellungen für U-Boot

Die folgenden Einstellungen sind lediglich einmal vorzunehmen und werden dauerhaft gespeichert.

Der Boot-Prozess ist dabei wieder zu unterbrechen, was bei einem uninstallierten Rechner aber sowieso automatisch der Fall ist. Dann kann mittels „menu" der U-Boot Einsteller aufgerufen werden. Dort ist der Punkt „Boot Sequence" auszuwählen. Folgende Einstellungen sind vorteilhaft:

```
Boot Device 1: IDE CDROM
Boot Device 2: IDE Disk
Boot Device 3: Floppy
```

Mittels „ESC" wird wieder ins Hauptmenu zurückverzweigt. Nach einem weiteren „ESC" ist „Save settings and exit" auszuwählen, damit die Veränderungen auch gesichert werden. Im U-Boot Prompt sind noch die folgenden drei Einstellungen zu treffen:

```
setenv bootcmd boota
setenv autostart yes
saveenv
```

Zu beachten ist, daß während der Boot-Phase noch keine deutschen Tastaturlayouts verwendet werden. Das bedeutet im einzelnen, daß „y" und „z" vertauscht sind. Speziell auch die Satz- und Sonderzeichen sind an anderen Stellen zu finden.

Wenn die Installations-CD noch nicht im CD-Rom-Laufwerk liegt, wird es jetzt höchste Zeit, dies nachzuholen. Ein „boota" (Boot an Amiga kernel) startet dann die CD, bzw. den Amiga Kernel, der auf der CD vorhanden ist.

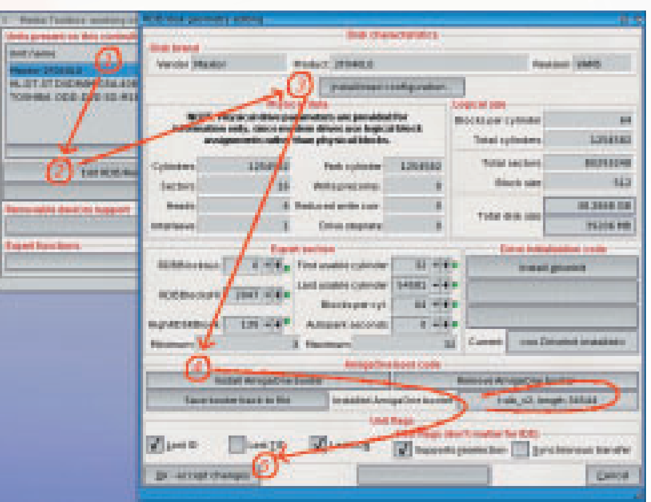
Mit zwei Mausklicks zur Partitionierung

Es dauert keine zehn Sekunden, bis alle Kickstart Module geladen wurden Eine Progressbar unter „Loading Kickstart files ..." zeigt den Fortschritt an. Danach dauert es noch mal rund zehn Sekunden, während diese Kernalmodule aktiviert werden. Jetzt sollte Euch der vertraute „Locale" Einsteller begrüßen, auch wenn dieser jetzt ein neues aussehen und mehr Einstellmöglichkeiten aufweist. Auf der ersten Seite ist die Sprache und auf der zweiten Seite das Land auszuwählen. Ob es die deutschen Catalogdateien auf die CD schaffen, steht allerdings zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest. Daher nennen wir hier die englischen Schaltertexte.

Mit einem Mausklick auf „Use" geht es weiter.

Danach kann im Input-Einsteller noch der korrekte Tastatur-Treiber ausgewählt werden und die Mausgeschwindigkeit eingestellt werden. Mit „Use" geht es wieder weiter.

Als nächstes kommt der OS4 Installer zum Vorschein, der Euch bereits in deutsch durch die Installation führt. „Ja, natürlich", „Weiter mit Installation" und „Weiter" sind die zu drückenden Schalter. Als nächstes kommt die Rückfrage, ob die Festplatte partitioniert werden soll. Diese Frage ist mit „Ja" zu bestätigen, was zur Anzeige der Media Toolbox (Bild 3) führt (diese löst die alte HDToolsBox ab). Im Startbildschirm wird die Liste der gefundenen Geräte angezeigt. Sollten hier nicht alle Laufwerke angezeigt werden, hilft nur eine physikalische Änderung der Reihenfolge der Geräte am IDE-Bus weiter (Master-Slave, Bus 0-1).

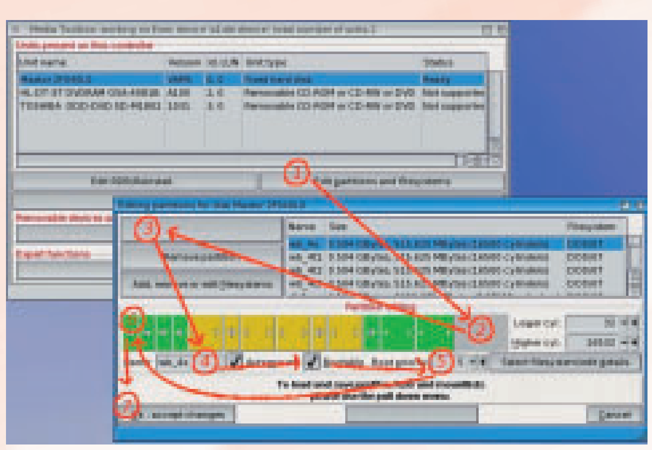


(3) Ganz wichtig: den AmigaOne booter festlegen

Der AmigaOne booter

Aus der Liste ist die Festplatte (unter „Unit Type" steht „Fixed hard disk") auszuwählen und dann auf „Edit RDB/Install drive" zu klicken. Danach wird die Laufwerksgeometrie mittels „Install/Read configuration" ausgelesen. Ganz wichtig ist die Auswahl des Booters mittels „Install AmigaOne booter". Im sich öffnenden FileRequester ist die Datei „slb_v2" zu wählen (falls diese nicht angezeigt wird, einfach in das Hauptverzeichnis der CD wechseln). Die Änderungen sind schließlich noch mittels „Ok - accept changes" zu bestätigen. Alle Schritte sind noch einmal in der Grafik „AmigaOne booter festlegen" zu finden.

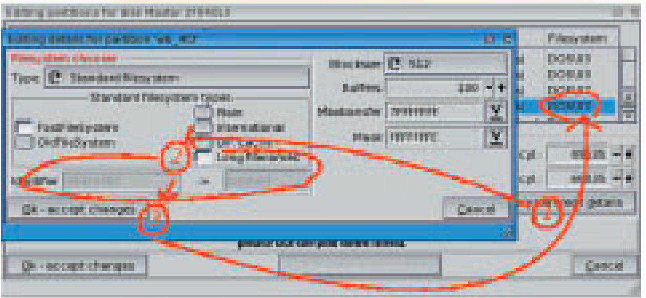
AmigaOS 4.0 Beta-CD/Install



(4) Schritt für schritt die Systempartition einrichten

Eine System-Parition muß her

Als nächstes muß noch eine Partition eingerichtet werden (Bild 4 und 4_2),



(4_2) Bereits in der Media Toolbox sollten „Long filenames" und damit DOS\07 als Filesystem eingestellt werden. Auch eine Blocksize von 1024 Bytes ist nicht verkehrt.

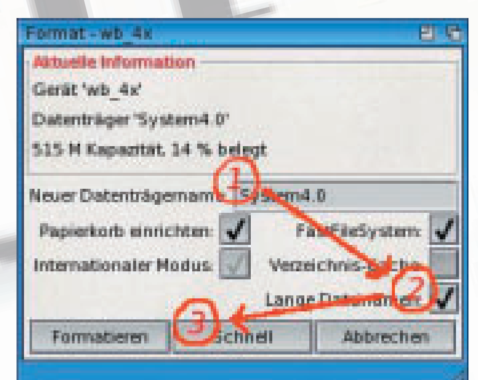
auf der nachfolgend das Betriebssystem installiert werden soll. Im Hauptfenster der Media Toolbox ist dafür der Schalter „Edit partitions and filesystems" zuständig. Wird in den freien Bereich geklickt, kann mittels „Add partition" eine weitere Partition hinzugefügt werden. Diese ist mit einem Namen zu versehen (z.B. „wb_ 4.x") und als „Bootable" zu kennzeichnen. Die Größe kann mittels der beiden Pfeile frei festgelegt werden. Während der Größenänderung wird auch ständig der Wert in der Anzeigeliste aktualisiert. Das ist auch dringend notwendig, da eine zahlenmäßige MByte/GByte eingabe leider nicht vorgesehen ist. Lediglich eine nüchterne Cylinder-Angabe ist vorhanden.
Mit „Ok - accept changes" werden die Einstellungen wieder bestätigt. Auch hierzu zeigt die Grafik „Systempartition einrichten" alle Schritte noch einmal in der Übersicht.

Es können natürlich auch gleich Partitionen für die Programme und Daten angelegt werden. Dieser Schritt kann aber auch später noch erfolgen.

Auch ein Amiga kommt nicht ganz ohne Reboot aus

Bisher wurde die Partition lediglich definiert. Erst ein Klick auf „Save to disk" im Hauptmenü der Media Toolbox wird diese auch auf der Festplatte verankern. Später ist dieser Schalter mit größter Sorgfalt zu benutzen, da er die komplette Partitionstabelle neu auf Festplatte schreibt. Wurden bestehende Partitionen (versehentlich) verändert, gehen damit alle Daten verloren. Darum wird auch angezeigt, welche Partitionen von der Änderung betroffen sind. Hier also noch mal mit großer Sorgfalt kontrollieren, daß nicht versehentlich eine falsche Partition mit verändertwird!

Jetzt ist leider auch beim Amiga ein Reboot notwendig, damit die neue Partitionsstruktur der Festplatte vom Betriebssystem registriert wird. Sollte dieser nicht automatisch nach bestätigen über „Yes, reboot now" erfolgen, hilft nur ein Griff zum Reset-Schalter. Dabei sind wieder die bereits oben unter „Mit zwei Mausklicks zur Partitionierung" beschriebenen Schritte vorzunehmen.



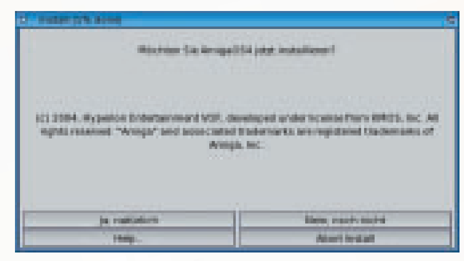
(5) Beim Formatieren ist der Schalter „Long File Names" abzuhacken, damit das neue FFS2 verwendet wird.

Partitioniert ist nicht formatiert

Allerdings ist danach der Installer abzubrechen oder zur Seite zu legen, da zuerst die System-Partition formatiert werden muß. Ein Piktogramm mit dem gewählten Namen (in unserem Beispiel „wb_4.x") wird auf der Workbench angezeigt. Nach einmaligem Klick darauf ist aus dem „Disk" Menü ganz unten der Punkt „Format Disk" auszuwählen. Im Rückfragefenster kann noch ein Name vergeben werden (z.B. „System 4.0" oder „Workbench") und das Kästchen „Long File Names" ist abzuhacken, damit das neue FFS2 verwendet wird (Bild 5). „Quick Format" richtet die Partition ein, nachdem die beiden Rückfragen bestätigt wurden.

Die Installation kann erfolgen

Jetzt ist wieder der Installer nach vorne zu holen bzw. von CD zu starten. „Ja, natürlich" (Bild 6), „Weiter mit Installation" und „Weiter" kennen wir schon. Die Rückfrage nach der Festplattenpartitio-



(6) Nur wer hier auf „Ja, natürlich" klickt, bekommt sein OS4 installiert.

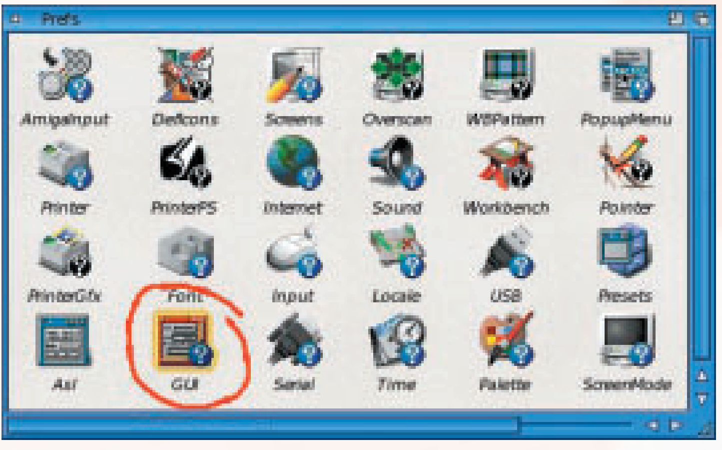
nierung ist diesmal mit „No" abzulehnen. Jetzt fragt der Installer nach der Partition, auf der AmigaOS4 installiert werden soll. Nach Auswahl und „Weiter" kommt noch eine Sicherheitsrückfrage, die uns darauf hin weist, daß bestehende Dateien auf der gewählten Partition überschrieben werden. Da unsere sowieso noch leer ist, startet ein Klick auf „Weiter" endlich den eigentlichen Installationsprozess. Dieser läuft komplett selbständig ab und richtet je nach vorhandener Grafikkarte den passenden Monitortreiber ein. Nach dem Kopieren der Daten werden noch die Rechteeinstellungen (protection bits) der Dateien korrigiert. Bevor die Installation abgeschlossen wird, erfolgt noch eine Rückfrage bezüglich dem angeschlossenen Monitor. Wählt hier eine passende Auflösung aus, die von Eurem Monitor dargestellt werden kann. Am Ende bestätigt uns der Installer den erfolgreichen Vorgang.

Noch einen Reboot von der Workbench entfernt

Jetzt ist die Installations CD aus dem Laufwerk zu entfernen und ein letzter Klick auf „Weiter" startet den AmigaOne

neu. (Ggf. wieder zur Reset-Taste greifen). Dadurch werden alle Dateien von der Systempartition geladen und Einstellungen können dauerhaft auf Festplatte gespeichert werden.

Es dauert nur noch wenige Sekunden, bis uns die neue AmigaOS4 Workbench zur Verfügung steht. Diese ist bereits vorkonfiguriert was aussehen und Hintergrundbild betrifft. Auch ein kleines AmiDock steht schon bereit. Zumindest die Workbench-Menüs sollten auch in deutscher Sprache erscheinen. Wieweit auch andere Cataloge (für Prefs-Programme, Fehlermeldungen, ect.) beiliegen, läst sich noch nicht sagen.



(7) Das Aussehen der Workbench auf den Kopf stellen - GUI macht es möglich

(8) Die fertig installierte und eingerichtete Workbench des Autors. Neben dem Inhalt des Systems sind auch alle Subdocks aufgeklappt dargestellt.

Jetzt ist es erst mal an der Zeit, sich mit den neuen Möglichkeiten vertraut zu machen! Vor allem der neue „GUI-Prefs-Einsteller“ (Bild 7) erlaubt umfangreiche Möglichkeiten zur Anpassung des Aussehens an den eigenen Geschmack. Palette wurde komplett ersetzt, Internet ist ganz neu und Workbench bietet zusätzliche Möglichkeiten, um nur einzelne aufzuzählen. Einfach der Reihe nach durchstöbern. Auch die anderen Schubladen zeigen teilweise neue Programme.

Und was kommt beim nächsten Mal ?

In der nächsten Ausgabe werden wir uns mit dem Umstieg von AmigaOS3.x auf 4.0 befassen. Auch zeigen wir, wie die alten Programme übernommen werden können und was dabei zu beachten ist.

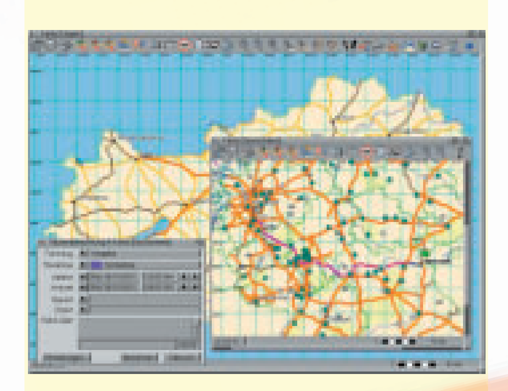
Bei Problemen mit der Installation, aber auch Fragen/Probleme nach der Installation, können an die oben genannte Mailingliste gerichtet werden. Soweit möglich, sind aber auch wir gerne bereit, Fragen zu beantworten.

Michael Christoph
<michael@meicky-soft.de>

AmiAtlas unter OS4.0 Bericht von Ralf Tönjes

Am Freitag den 05. März so gegen 01:30 Uhr hatte ich das neue Update von AmiAtlas erhalten. Da ich grade einen Amiga-One mit OS 4.0 zur Verfügung hatte (Leihgabe der Firma Vesalia) habe ich AmiAtlas und das update einfach mal installiert. Die Installation ging sehr schnell von statten, dann das Update ins richtige Verzeichnis kopiert und schon hatte man den aktuellsten Routenplaner vor Augen.

Auf der 30. Computer und Video Börse in Bremen wurde AmiAtlas neben dem Amiga-One auch auf dem Pegasos II und einem Amiga 4000/PPC & Mediator gezeigt. Viele Besucher der Veranstaltung konnten sich selber mit AmiAtlas beschäftigen, egal ob sie eine Route berechnen wollten oder sich die Änderungen in ihrer Region anschauen wollten. Zu den vielen Änderungen im Update kann ich mich nur zu den Sachen äußern die in meinen Region liegen.



Folgendes fiel sofort auf, noch mehr Freizeit- und Tierparks sind vorhanden. Ich möchte hier den neuen SpacePark erwähnen der grade aufgemacht hat. Auch der neue Wesertunnel südlich von Nordenham und Bremerhaven ist schon vorhanden.

Im Gegensatz zu vielen gedruckten Straßenkarten zeigt AmiAtlas die Bundesstraßen im Bereich des Wesertunnels richtig an, den die Bundesstraße welche durch den Tunnel führt ist die B 437 und nicht wie oft angegeben die B 211.
Es ist schön, das sich im Amigabereich immer noch Leute gibt, die sich die Mühe geben uns mit aktueller Software zu versorgen.

Ralf Tönjes (Mika)

CeBIT 2004 / Kurzbericht

Trotz der schlechten wirtschaftlichen Lage in Deutschland, sprechen die Veranstalter der größten IT-Messe der Welt CeBit von einem Erfolg. Wenn man bedenkt das die Veranstaltung diesmal ein Tag kürzer war, fallen die ca. 50 000 weniger Besucher als im Jahr zuvor kaum auf. Mit rund 510 000 Besuchern dürften die Aussteller wie auch Veranstalter überaus zufrieden sein.

Für den reinen Amiga Anwender ist die CeBit schon seit Jahren schlicht uninteressant. Die Amiga Firmen glänzten auch in diesem Jahr wie nicht anders erwartet durch Abwesenheit, und in den nächsten Jahren wird sich das wohl auch hier kaum zum positiven ändern. Selbst die Versuche der Firma Genesi im letzten Jahr neue Felder zu besetzten, scheinen wohl nicht so erfolgreich verlaufen zu sein. Denn auch diese Firma konnte diesmal nicht die noch zahlreich vorhandenen Ausstellerplätze belegen.

Über 6000 Aussteller haben Ihre Neuheiten dem interessiertem Publikum vorgestellt. Zahlreiche Firmen blieben allerdings der CeBit auch fern. Begründet wurde das oft mit den damit verbundenen Kosten, die man lieber investiert um Kunden individueller zu betreuen.

Zu den Trends der diesjährigen Messe zählte wie nicht anders erwartet die WLAN Technik. Inzwischen wird konsequent daran gearbeitet in Zukunft möglichst ganz ohne Kabel auszukommen. Die Preise in diesem Segment fallen nach wie vor sehr schnell, denn auch die Nachfrage nach dieser Technik ist sehr groß.

Was so gar nicht richtig durchstarten will, ist die UMTS Technologie. Dabei tat man schon vor zwei Jahren so, als ob man schon nach einer Woche mit der Einführung dieser Geräte beginnen könnte. Inzwischen ist man soweit das einige Netzanbieter diese Technik auch anbieten, aber bisher beschränkt sich das alles zum Großteil noch auf den Zugang zum Internet. In vielen Fällen wie bei Vodafone muß der Kunde dabei noch auf eine Kombi-Lösung aus UMTS und GPRS zurückgreifen. Je nach Netzverfügbarkeit wird das entsprechende System angesprochen. Telekom will dagegen auf drei Technologien setzen. Neben UMTS und GPRS sollen noch die inzwischen in vielen Städten installierten WLAN-Hotspots für reibungslosen Zugang sorgen. Nüchtern betrachtet kann man die UMTS Technologie zumindest in Deutschland als den großen Flop betrachten. Die Kosten sind für den Privatanwender, der das System erst rentabel machen könnte immer noch zu hoch.

Echte Innovationen waren kaum auszumachen. Die Grafikkarten wie auch Prozessoren werden nicht nur immer schneller, sondern auch immer kleiner. Der Trend setzt sich auch bei den Rechnern fort. War es früher schick eine klobige graue Kiste bei sich im Arbeitszimmer stehen zu haben, greift man heute lieber auf einen Barebone Rechner zurück. Dieser sieht nicht nur edel aus, sondern übernimmt auch gleich die Funktionen einer Stereoanlage, eines DVD-Player, Video-Recorders und wenn's sein muß auch einer Spielkonsole. Neu ist das wahrlich nicht, schon Jahre zuvor haben einige Unternehmen ähnliches vorgehabt. Doch der Markt war damals noch nicht reif für so was und die Technik ziemlich unausgereift. Die Trends sind also schnell erkennbar, der PC wird langsam mit dem Fernseher verschmolzen. Es werden zwar noch einige Jahre bis solche Systeme ähnlich einfach für den Leien zu bedienen sein werden wie ein Videorecorder, aber die Ansätze sind da und sehen gar nicht so schlecht aus.

Die Musikindustrie kann dann passend dazu Ihre Künstler übers Internet vermarkten. So bleibt dem Konsumenten bei einem guten System selbst der Weg zum Plattenladen erspart. Inzwischen versuchen mehrere Anbieter die Kunden mit ihren Angeboten zu locken und schaut man sich die Ankündigungen der Firmen an, so werden es bald noch mehr sein. Apple plant schon seit längerem auch den Weg nach Europa und selbst Sony will jetzt im Musikdownload Geschäft kräftig mit eigenen Angeboten mitmischen. Doch am Ende werden durch zahlreiche Übernahmen mal wieder nur einige übrig bleiben. Denn noch immer werden nicht alle Wünsche des Anwenders erfüllt. So lassen sich die Musikstücke nur selten mit allen tragbaren Playern abspielen, geschweige denn auf CD brennen. So bleibt hier noch einiges zu tun.

Die Handy Hersteller konzentrieren sich im Moment noch immer darauf ihre Geräte mit immer mehr Funktionen und besseren Digitalkameras auszustatten. Auch das Design der neuen Modelle wird immer ausgefallener, leider nicht unbedingt in der Bedienung freundlicher. Auch hier zeigen sich langsam die neuen Technologien, doch oft nicht UMTS sondern die Unterstützung für WLAN. Die Zuwachsraten in diesem Segment sind enorm, an immer mehr Orten kann man bereits ins Internet gehen. So gesehen hat die CeBIT zwar einige Neuheiten hervorgebracht, aber von einem großen Durchbruch kann noch nicht gesprochen werden. Von einem Aufschwung ist ebenfalls noch nicht viel zu spüren.

(sb)



Amiga-Party - Bericht

Commodore Gebruikers Groep

Am Samstag, 17.04.04 fand, wie in jedem Jahr die "Amiga-Party" der niederländischen "Commodore Gebruikers Groep" (www.commodore-gg.nl) in Maarssen bei Utrecht statt. Überpünktlich, noch vor 10 Uhr, traf ich als erster Besucher ein, und wurde auch gleich von Ron van Schaik, dem "Clubchef" persönlich begrüßt. Zu Smalltalk blieb natürlich wenig Zeit, Ron war mitten im "Aufbaustress. Also konnte ich mich erst einmal in Ruhe umsehen. Davy Wetzler, Autor von Audio Evolution für AmigaOS 4.0., hatte gerade seinen AmigaOne aufgebaut, und musste noch die neueste Vorabversion vom 12.04.04 von AmigaOS 4.0 auf die jungfräuliche Festplatte aufspielen. Dies ließ ich mir nicht entgehen, hatte ich doch vor etwa 4 Wochen Morphos auf meinem neuen Pegasos II installiert, endlich mal ein direkter Vergleich. Obwohl ich mich für den Pegasos entschieden habe, bevorzuge ich keines der beiden Systeme, beide haben Vor- und Nachteile.



Soviel vorweg. Gut gefallen hat mir "U-Boot", das neue "Early-Startup-Menu" des Amiga One (um mal den Ausdruck "Bios" zu vermeiden). Das ist beim Pegasos nicht ganz so elegant gelöst, zur Not kommt man als geübter User beim AmigaOne auch ohne Handbuch weiter, das ist beim Pegasos ausgeschlossen. Die Installation selbst läuft ungefähr in den gleichen Schritten ab wie in früheren AmigaOS-Versionen. Das ist unter Morphos auch nicht viel anders, nur schneller und weniger bunt. Dafür ist AmigaOS 4.0 sofort vertraut, obwohl gewaltige Verbesserungen sowohl technisch, als auch optisch, stattgefunden haben, findet man sich sofort zurecht. Der erste Eindruck, und das ist für viele Käufer oft entscheidend, überzeugt. Ich bin mal gespannt auf die ersten Berichte, inwieweit AmigaOS 4.0 auch praxistauglich ist.





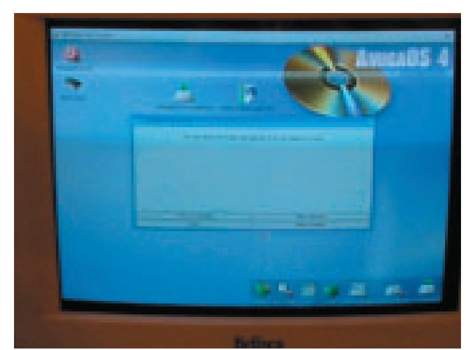
Direkt neben Davy befanden sich 2 ältere Herren mit ihren Pegasos-Rechnern. Sofort kamen wir ans plaudern und ans fachsimpeln. Viele neue, bzw. mir unbekannte Dinge habe ich erfahren, endlich läuft bei mir auch PPaint, dafür konnte ich mit Bochs helfen. Außerdem viel das Gespräch auf einen guten Ersatz für Scala, da dieses Programm leider nicht unter Morphos (und übrigens wohl auch nicht unter AmigaOS 4.0) läuft. Sofort viel mir Hollywood ein, zusammen gingen wir zu dem anderen Ron auf der "Messe", Ron van Hert von Computer City.

Ron konnte uns zwar nicht Hollywood elbst zeigen, wohl aber einige Präsentationen, die unter Hollywood von ihm erstellt wurden. Ein geniales Programm, welches ganz oben auf meinem Wunschzettel steht ;-)

Natürlich gab es bei Ron auch wieder den berühmten Pegasos in der Mikrowelle zu sehen, außerdem ein sehr hübscher PC mit eingebautem TFT. auf diesem war die neue Amiga Forever 6.0 installiert und zu bewundern. Besonderes Schnäppchen an Rons Stand war der Commodore "C 64 Web it" für sensationelle 39,00 EUR. Das Teil hat mal über 400 EUR gekostet, as wohl neben der eher schwachen Performance der Hauptgrund für den Flopp war. Wer aber einen kleinen Tastaturcomputer zum Anschluss an den Fernseher mit eingebautem 56k-Modem, Browser und C 64 Emulator gebrauchen kann, eine gute Wahl. Bei dem Preis kann man nicht viel falsch machen.

Der interessante tragbare Computer unbekannter Art (s. Foto) wechselte gleich nach dem Auspacken den Besitzer, ein Foto wollte ich dennoch machen. Überhaupt, es waren sehr viele C 64 im Einsatz, auf den gezockt wurde, oder auch Geos-Anwendungen liefen. Klassische Amiga liefen auch, die großartig aufgemotzte Hardware früherer Tage vermisste ich allerdings. Zu sehen waren mehr oder weniger nur Standard A1200 oder gar 500 zum spielen. Ein Amiga 1500 mit 68030 und Amiga Unix stand dort, leider hat ihn niemand ans Laufen gekriegt. Ist doch sehr viel anders als ein normaler Amiga 2000.

Für Deutschland sehr ungewohnt ist die beachtliche Anzahl von Commodore-PCs, überwiegend aus der Tulip-Ära nach der Pleite von Escom. Bei uns wurden die Commdore-PCs eigentlich auch in den Commdore Clubs immer als eine Art Stiefkind oder Kuckucks-Ei mehr oder weniger ignoriert.



Leider musste ich auch recht früh die Veranstaltung wieder verlassen, so habe ich das Eintreffen von Petro Tyschtschenko nicht mehr erlebt. Schade, ich hätte ihm gerne noch ein paar Fragen gestellt und natürlich auch zum Geburtstag gratuliert.

Beim nächsten Mal bin ich sicher wieder gerne in Maarssen. Obwohl es nur eine sehr kleine Veranstaltung ist, war die Atmosphäre sehr freundlich und offen, man hat interessante Leute getroffen, eben mehr Party als Messe.

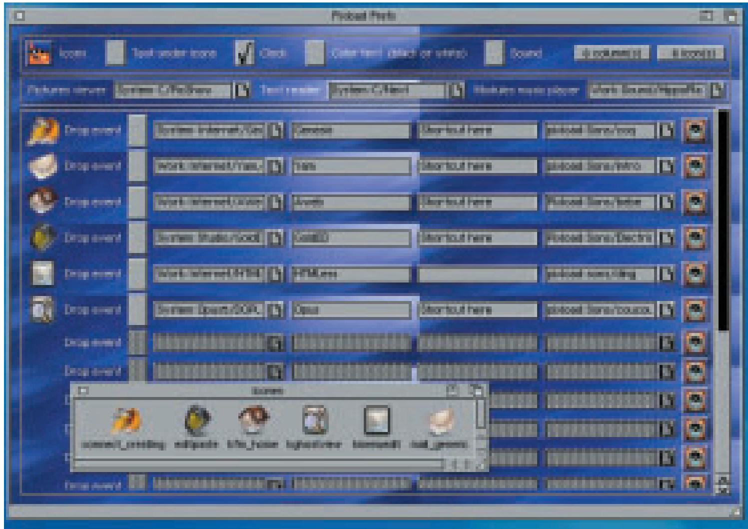
(Volker Mohr)

Pixload Version 4.3a / Review

Die neue Startleiste - Über Ihre Erfahrungen mit der Startleiste berichten Kai Stegemann und Olaf Köbnik.

Die neue Startleiste

Noch eine Startleiste, wer braucht denn so was? Das mag so ziemlich einer der ersten Gedanken sein, dem man sich gegenüber sieht, wenn man auf Pixload stößt. Die neueren AmigaOS-Versionen haben doch AmiDock und auch MorphOS hat seine Panels, warum sollte man seinen Speicher mit so einem Programm belasten?



Ganz einfach: Pixload ist anders, mit einer eleganten, hübschen Oberfläche, macht es sich auf jedem Desktop gut. Zudem ist es leicht zu konfigurieren, hat mehr Features als die oben genannten und braucht sich auch vor anderen Alternativen aus den Weiten des Aminets nicht zu verstecken. Als technische Basis dient RxMui, folgerichtig ist das eigentliche Programm in AREXX geschrieben.

Mit diesem Unterbau, kann man Pixload wunderbar auf AOS und auf MOS verwenden. Es ist gut eine Startleiste zu haben, so individuell die Desktops sind, so unterschiedlich sind auch die installierten Programme. Mit einem Rechtsklick also flugs ins Kontextmenu und den Voreinsteller aufrufen.

Man stellt dort die Defaultanzeiger für Bilder, Texte und Soundfiles. Text unter den Piktogrammen, ist möglich, ebenso wie ein Startsound für die Programme. Eine Anzeige für die Uhrzeit gehört natürlich auch dazu. Dann gibt man noch die Anzahl der Programme und in wie viele Spalten man sie unterteilen möchte ein. Darauf kann man dann im finalen Zug die Programme zuordnen. Mit dem Haken für einen Dropevent, kann man Dateien per Drag and Drop mit den jeweiligen Programmen öffnen. Schon kann man den Voreinsteller schließen, der Änderungen automatisch speichert.

Möchte man seine Anwendungen auf verschiedene Leisten verteilen, kann man ganz einfach neue erstellen und diese unabhängig von der ersten konfigurieren.

Fazit: Bis auf die Tatsache das die Oberfläche noch in Englisch ist und unter MOS sich der Ordner mit den Piktogrammen aus dem Voreinsteller sich nicht öffnen lässt, ist Pixload eine runde Sache, die das Leben vereinfacht und die man nach kurzer Zeit nicht mehr missen möchte.

(Kai Stegemann)

Die Alternative Startleiste

Pixload in der Version 4.3, hat sich seit den letzten Updates zu einem wahren Multitalent entwickelt. Anfangs als einfache Startleiste veröffentlicht, verfügt PixLoad mittlerweile über Zahlreiche Features, die man als User nicht mehr missen möchte. Neben der leichten und vielseitigen Konfigurationsmöglichkeiten, lassen sich mit PixLoad durch Drag and Drop u.a. HTML, PDF, Texte und Bilder bequem anzeigen oder Sounds abspielen.

Auch können Daten im LZX, LHA oder Zip Format entpackt werden. Arexx Scripte für Miami sind vorhanden um online zu gehen inklusiver Anzeige der Online Zeit.

Die Icons die bei PixLoad verwendet werden sind keine “echten” Programm Icons sondern Bilder die im Gif oder PNG Format vorliegen können.

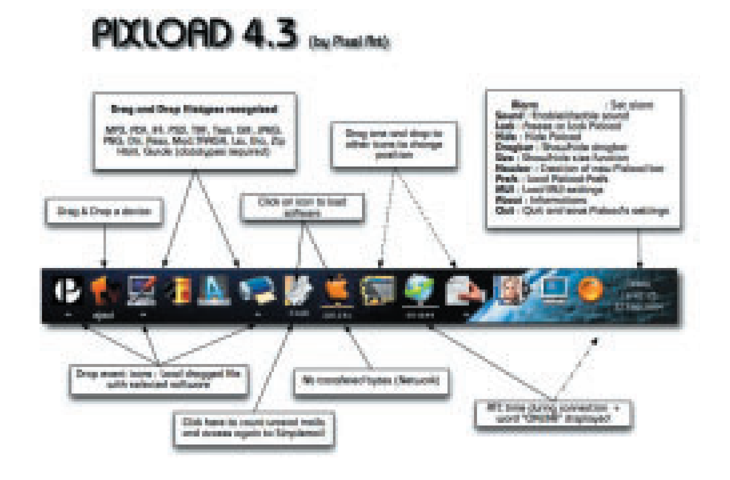
Für mich ist PixLoad die Startleiste unter AmigaOS 3.9, da Sie auch mit der Uhr und Datums Anzeige gleich einen weiteren Bonus Punkt gegenüber AmiDock verfügt.

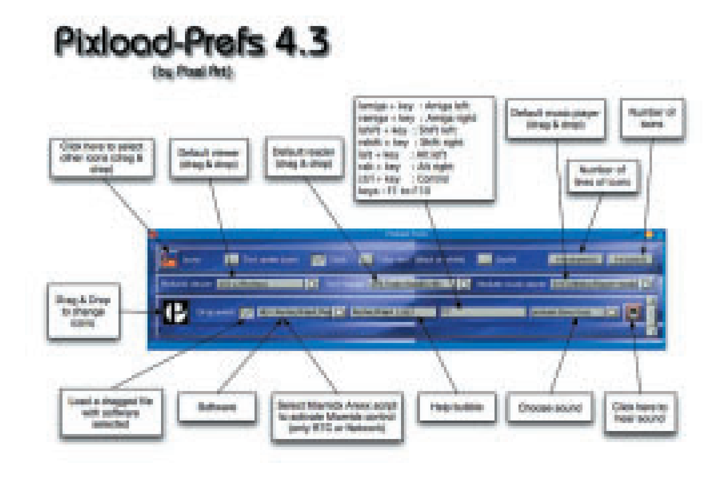
Entwickler: Pixel Art
art@wanadoo.fr
www.pixel-art.fr.st/
Status: Freeware - Version: 4.3a

Systemanforderungen:

AmigaOS 3.x oder MorphOS 1.4.x, rxMUI 40.x

(Olaf Köbnik)





Interview mit Jean-Yves Auger (PixelArts) - PixLoad

AMIGAINSIDER Hallo Jean-Yves, kannst du dich bitte kurz vorstellen?

Ich bin ein französischer Grafiker/Programmierer für einige Betriebssysteme. Ich habe in verschiedenen Bereichen mit Computern gearbeitet, von Netzwerk über Office zu Grafikarbeiten. Dabei habe ich auch verschiedene Amiga-Modelle (vom A500 - A1200) benutzt. Jetzt verbringe ich viel Zeit mit Zeichnungen (Amiga und Mac),

Pixload und ich versuchen auch Amiga- und Macusern zu bei verschiedenen Projekten zu helfen.

www.pixel-art.fr.st

Ansonsten habe ich u.a. für Thendic/Genesi, Discreet company, Aros Team, AAA, 4A Association und Prowler programmer gearbeitet. Wer näher mit mir in Kontakt treten möchte, kann auch zur ALCHIMIE 4 (große frz. Amiga Show) kommen, bei der auch Alan Redhouse in den letzten Jahren vorbeischaute (www.amigaimpact.com -> Meetings/Amiga Shows).

AMIGAINSIDER Wann und wie bist du zum Amiga gekommen?

Vor mehr als 10 Jahren, habe ich verschiedene Gamer getroffen, diese waren auch als Grafiker, Programmierer und Musiker tätig. Ich mag es zu zeichnen, deshalb fing ich schon früh an DeluxePaint zu benutzen u.a. für verschiedene Demos. Daneben mache ich noch Webdesign und Videonachbearbeitung. Die Videonachbearbeitung habe ich aber aufgegeben, weil es zu teuer ist.

AMIGAINSIDER Wie ist denn dein aktueller Amiga ausgestattet?

A1260T/96Mo Ram/IDE HD 4Go/IDE DVD Rom, Voodoo 3/100, base T network card/USB Subway, Wacom, Artpad/USB Macally Keyboard.

SCSI : 3 CDROMs, 1 CDRW, 1 ZIP, HD850Mo / Parallel : Epson scanner, HP printer LJ 5 / USB : USB Key, Kodak Camera, Jog shuttle, Light (made by hand) etc..

AMIGAINSIDER Wann und aus welchem Grund, hast du Pixload erstellt?

Ich hatte auf einer Amigashow einen Programmierer getroffen, der RXmui präsentierte. Damit konnte man leicht ein GUI für alle möglichen Programme erstellen. Ich arbeitete auch mit Macs und sah das MacOS X Dock, sowie AmiDock von OS3.9 und OS4.0, aber ich hatte kein 3.1 ROM, so konnte ich weder AmigaOS 3.9 noch andere Freeware, wie “startbar” nutzen. Als Herausforderung für mich, entschied ich, meine eigene Startbar in Arexx für AOS3.0 zu erstellen. Ich erstellte ein paar Screenshots und schnell kamen Rückfragen, nach dem Motto “Was ist das denn für ein Programm?”.

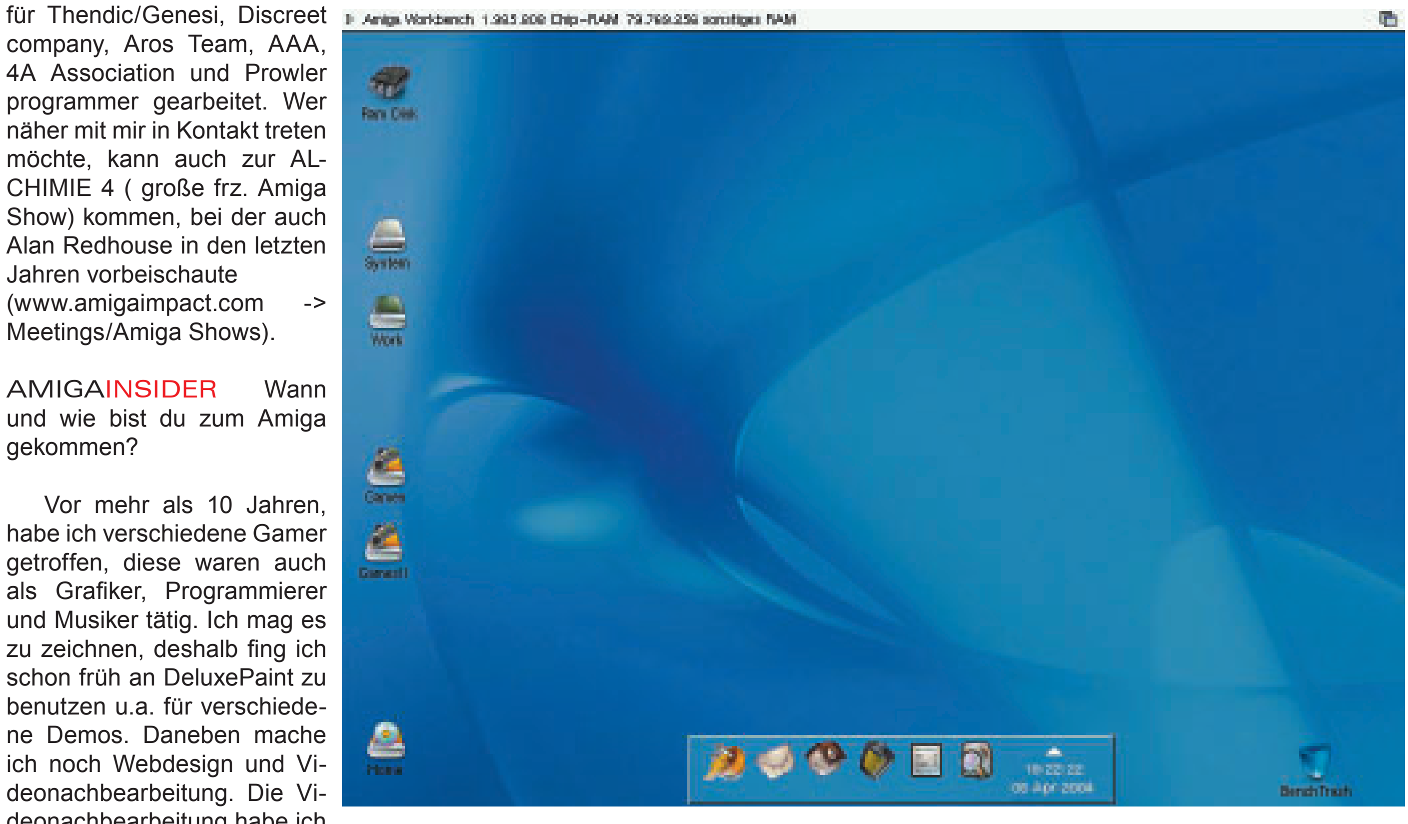
In den folgenden Monaten erstellte ich dann die Dokumentation und einen Voreinsteller, Pixload war geboren.

AMIGAINSIDER Wirst du es in Zukunft unterstützen?

Ich habe gehört, das MUI und auch Arexx verschwinden, also werde ich wohl ein neues Pixload erstellen müssen.

AMIGAINSIDER Wie siehts denn mit Pegasos und MorphOS aus?

Es ist schön, schneller, zuverlässig, aber einige Programme sind nicht kompatibel. Pixload ist aber kompatibel, weil MUI und Arexx in MorpOS implementiert wurden.



AMIGAINSIDER Bist du mit dem Feedback und den Downloads angesichts des kleinen Amigamarktes bisher zufrieden?

Ich zähle die Downloads nicht, Pixload ist Freeware und ich freue mich, wenn es den Usern hilft, auch wenn es nur wenige sind.

AMIGAINSIDER Wie ist denn deine Meinung zu AmigaOS4 und dem AmigaOne?

Ich werde DIE Möglichkeit haben, am Samstag OS4.0 und den AOne zu sehen, den ersten in Frankreich. Ich denke, das die geleistete Arbeit großartig ist, aber die GUI ist nicht sehr schön :)

AMIGAINSIDER Möchtest du unseren Lesern noch etwas mitteilen?

Ich habe noch viele Ideen für Amigaprogramme, aber ich habe nicht genug Wissen und Arexx gibt mir nicht die Möglichkeit es umzusetzen. Ich suche also noch einen C/C++ Programmierer. Ich habe versucht einige der bekannteren Programmierer zu kontaktieren, aber es ist nicht leicht, sich mit ihnen auszutauschen (einige sagen: “Schreib mir keine Mails, beutze das Kontaktformular auf der Website.”), oder aber die Amiga-Browser haben Probleme mit den Seiten, was es auch nicht einfacher macht. In den MailingListen wird man ignoriert. Es könnte halt besser sein.

(Das Interview führte Kai Stegemann)

Amclust 2004 - Bericht

In diesem Jahr fand endlich wieder das Treffen des User-Clubs „Amclust“ statt. Was es dort zu sehen gab, lesen Sie in dem Bericht von Guido Mersmann.

Dieses Jahr war es wieder soweit. Nachdem wir es letztes Jahr nicht geschafft haben ein Treffen zu organisieren, war diesmal wieder Aktion angesagt. Es fand wie schon beim letzten Mal wieder bei Timo Hegemann in einem riesigen Kellerraum statt.

Das der Amigamarkt arg geschrumpft ist, war auch diesmal wieder zu sehen. Obwohl viele Gäste weite Strecken zurück legten, waren wieder viele bekannte Gesichter darunter.

Bereits am Freitag morgen wurden wir von Willie Bosch aus den Niederlanden beim Aufhängen der Wegweiser überrascht. Damit war das Amclust Hardwaretreffen dann auch offiziell eröffnet. Schnell gab es die ersten Fragen zu kleinen Problemen mit seinem Pegasos System, die aber auch genauso schnell behoben waren. Stündlich füllte sich der Raum mit weiteren Rechnern, Gästen und Koffein.

Für akustische Untermalung sorgte ein DreamBox Satellitenreceiver via livestream aus dem Internet (Gruß an Schwaller von Radio4All und danke für den Aufruf im Radio).

Am frühen Nachmittag traf auch Harald Frank (VMC - http://www.vmc.de) ein. Er brachte einen Amithlon Laptop mit und dank Wechselrahmen wurde ein vor Ort organisierter Athlon-800Mhz durch bloßes Einstecken der Festplatte zur Entwicklungs- und Demonstrationsumgebung. Mittels einer zweiten Grafikkarte zeigte er die Möglichkeit Applikationen auf zwei Monitoren zu nutzen. Geduldig beantwortete er drei Tage lang alle Fragen zu Amithlon und dessen Kompatibilität.

Direkt neben seinen Rechnern lagerte Harald Frank eine riesen Auswahl von verschiedenen G-Force4 Grafikkarten, die nicht nur günstig zu erwerben waren, sondern auch noch vor dem Kauf direkt im eigenen Rechner ausprobiert werden konnten. Ebenso hatte er IRTrans Module und Fernbedienungen im Angebot.

Axel Knabe (Axel Knabe Büro & Informationsservice -http://www.knabe-bueroservice.de/) verkaufte vor Ort diverses Zubehör für alle gängigen Amiga Systeme. Vom schalldämpfenden Festplattenrahmen, über USB SmartCardReader bis hin zu Infrarotverlängerungen war alles vertreten. Er zeigte außerdem das Brennprogramm BurnIt, das sich im Laufe des Wochenendes für Ihn noch als Segen herausstellen sollte.

Das Einzige, was es auf diesem Treffen nicht zu sehen gab, war ein echter Amiga. Axel Knabe erbarmte sich zwar und brachte am Sonntag noch ein CDTV mit, aber echte, mit Applikationen bestückte, Amiga-Hardware suchte man vergebens. Amithlon und Pegasos Systeme waren zahlenmäßig deutlich überlegen. Aber auch ein paar WinUAE Systeme waren zu finden.

Über diverse HUBs und einen Router wurde via DSL-Flat jedem Rechner Internet und lokales Netzwerk zur Verfügung gestellt. Neben Miami und Genesis konnte auch der neue Roadster TCP/IP Stack im Einsatz bestaunt werden. Für den schnellen Datenaustausch zwischendurch war USB und vor allen Dingen Poseidon das Maß aller Dinge. Während MorphOS von Haus aus mit einem USB-Treiber daherkommt, wurde unter Amithlon der Arak-Attack USB Treiber eingesetzt. Es zeigte sich auch, das USB auch in der echten Amiga-Hardware Welt ein Thema ist. Einige Zaungäste kamen bereits mit diverser USB Hardware und wollten einfach mal sehen, ob und wie die so unter AmigaOS/MorphOS funktioniert.

Das offizielle Amclust Spiel 2004 war ohne Zweifel AsteroidsTR von Thilo Köhler, der via EMail für die nächsten Versionen viele neue Features und natürlich den Fix für MorphOS versprach. Mittlerweile ist das Update auf seiner Homepage verfügbar. Unsere Tastaturen mussten bei der Ballerorgie jedenfalls gewaltig leiden. Vielen Dank für dieses coole Spiel, wir hatten viel Spaß!

Axel Knabe ist leider der Spaß ein wenig vergangen, als seine Festplatte anfing haufenweise Lesefehler zu zeigen. Trotz des drohenden Datenverlustes, war er gut drauf und erstellte in unzähligen Stunden bis tief in die Nacht DVD Backups mit BurnIt.

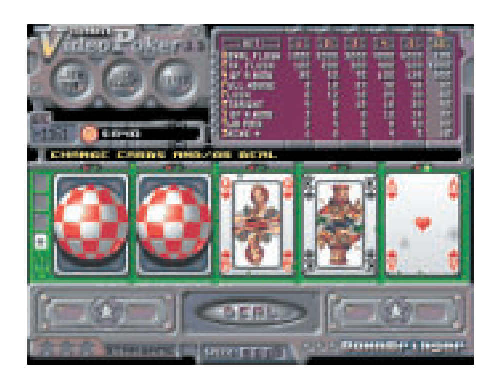
Aber auch die anderen Teilnehmer waren lange und intensiv damit beschäftigt ihre Rechner auf oder umzurüsten und die neusten Programme und Tools zu testen, die das Internet oder die jeweilige Festplatte so her gab.

Kommentar eines Win/ Linux Users: “Wie man nur drei Tage ohne Langeweile an einem Rechner sitzen, ohne einen Shooter online zu spielen?”. Tja, genauer waren es Tage und Nächte. Alle Teilnehmer sind, wie eigentlich immer, mit wenigen Stunden Schlaf ausgekommen. So wurde um 6:00 die Nacht eingeläutet und um spätestens 11:00 waren alle wieder da. Die restliche Müdigkeit wurde mit Kaffee und Cola bekämpft. Langweilig ist auch ohne Netzwerkballerei bestimmt niemandem geworden.

Fazit: Früher haben wir ganze Scheunen mit Rechnern gefüllt. Leider zeigt sich nicht nur am Unfang der Teilnehmer deutlich, wo der Amiga heute steht und wie es um den Markt steht. Wo der Amiga heute wäre, wenn es keinen Pegasos oder Amithlon gegeben hätte, kann sich jeder denken.

Das Treffen war auf jeden Fall ein Erfolg und hat allen sehr viel Spaß gemacht.

(Guido Mersmann)



DawnVideoPoker 3.5

Wie bereits in Ausgabe 1 angekündigt, wurde die VideoPoker Simulation von Richard "Dawnbringer" Fhager in Version 3.5 veröffentlicht.

Neu in Version 3.5 sind neben Bugfixes auch ein neues Punktesystem sowie das umfangreiche "Statistics" Fenster.



Amiga-Poker Fans kommen an dieser PD Softwareperle nicht dran vorbei!
(http://hem.fyristorg.com/dawnbringer/)

Schlachtfeld-Beta-C

Auch die erste öffentliche Beta Version von dem Strategiespiel Schlachtfeld ist nun veröffentlicht worden. Ein ausführliches Review sowie ein Interview mit den Entwicklern findet Ihr in Ausgabe 1.
Schlachtfeld-BETA-C gibt es exklusiv unter: www.amiga-arena.de

The last Seal

Das Sci-fi-Adventure "The last Seal" von Ancor Software befindet sich neben



einer GameBoy Advance Version auch weiterhin für den Amiga in Entwicklung. Die Grafiken sind fast alle Komplett, allerdings sucht das Team weiterhin Verstärkung für die Amiga Programmierung.

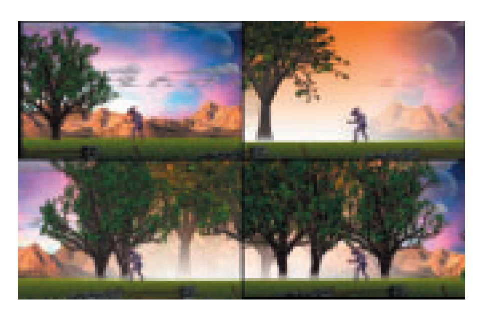
Amiga Entwickler die Ancor unterstützen möchten, schreiben bitte an info@anchor.ch *(http://www.ancor.ch)*

The Chaos Regime

Fans der legendären Spiele Schmiede "Bitmap Brothers" finden auf der Homepage "The Chaos Regime" alles Rund um die Entwickler und deren unvergesslichen Titel wie z.b. Gods, SpeedballII oder The Chaos Engine. Reviews,Komplettlösungen, Scans u.v.m. runden das Angebot der Homepage ab.
(http://www.gods-country.de)

Beast 2003

Es dürfte wohl kaum einen Amiga "Zocker" geben der nicht die legendäre "Shadow of the Beast" Trilogie von Reflections/Psygnosis kennt. Der damalige Mix aus Jump and Run,Beat em up und Shooter erregte auch gerade wegen seiner Grafik im ersten Teil 1989 für Aufsehen.



Zur Zeit entwickelt ein Team an einem Klone mit dem Namen "Beast 2003", für den Mac und WinPC, eine Amiga Version soll folgen. Ausführliche Infos, solltet Ihr schon in Ausgabe 3 lesen können.

Port Royal Demo

Das Team von Abakus Design, bekannt durch Spielen wie "AmHuhn", "Snowman" oder dem Bildschirmschoner "Aquarium", haben die erste Demo Version Ihres neuen Projekts "Port Royal" veröffentlicht.

Bei der Demo Version handelt es sich allerdings "nur" um ein "Unterspiel".

Ausführliche Infos zum Piraten Abenteuer Port Royal dürft Ihr bereits in Ausgabe 3 erwarten.
(http://www.cj-stroker.de/Abakus/)

Rocketz

Eigentlich hätte das Freeware Spiel Rocketz, nachdem es als Freeware veröffentlicht wurde, schon lange nach C portiert werden sollen. Allerdings hat es Mark Reynolds aus Zeitlichen Gründen bis dato nicht geschafft.

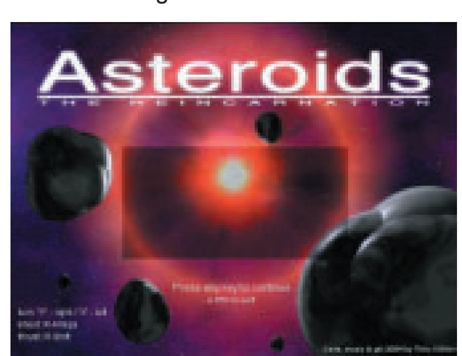
Dennoch bestätigte er mir das, dass vorhaben noch nicht aufgegeben worden ist. *(http://www.mreyn.currantbun.com)*

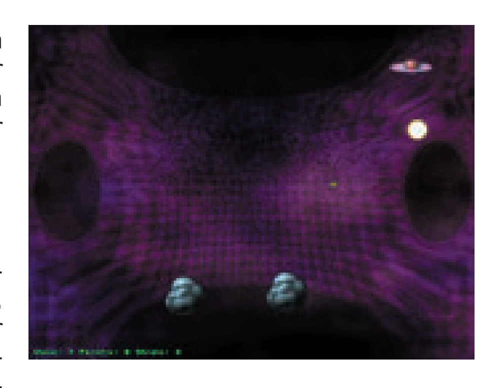
myKlondike

Mit myKlondike gibt es endlich mal wieder ein neues und Zeitgemässes Klondike Kartenspiel das sämtliche Kartensets unterstützt.
(http://www.meicky-soft.de/abin/myKlondike.html)

AsteroidsTR

Asteroids - The Reincarnation, ist mit Version 0.7 zusätzlich um eine Light Version bereichert worden. Somit, können auch alle Amiga Klassik Asteroids Fans in den Genuss dieser sehr schönen Umsetzung kommen. Vorrausetzung dazu ist allerdings Minimum ein 68060/50 MHz mit GFX Karte (640x480) und 32 MB Ram.





(http://www.hd-rec.de/HD-Rec/others.html)

(fortsetzung seite 19)

myKlondike 1.0ß - Preview

Ganze 10 Jahre sind mittlerweile vergangen, als die letzte Version des wohl beliebtesten und Erfolgreichsten Solitär-Kartenspiels für den Amiga veröffentlicht wurde - Klondike III (AGA) von Reko Productions.

1999 erschien noch mal ein Update auf Version 3.1, aber zu diesem Zeitpunkt hatten sich die Entwickler schon lange zum WinPC Markt verabschiedet. Mit Version 2.0 erschien dagegen im selben Jahr die letzte Version von Solition, das von Kai Nickel entwickelt wurde und auf MUI basierte. Soliton war bis dato die einzige Alternative zu Klondike AGA und gerade für User mit GFX Karte die erste Wahl.

Doch allen Amiga-Klondike Fans,sei hiermit ein neuer Stern am Himmel vorgestellt. "myKlondike" von Michael Christoph.

Die Spielregeln für Klondike sollten bekannt sein, Ziel des Spieles ist es, alle Karten von einem Stapel abzulegen. Dazu gibt es vier Zielstapel auf denen die Karten abgelegt werden müssen und zwar in der Reihenfolge Ass, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, B, D, K (Immer Rot/Schwarz oder Schwarz/Rot).

Wie anfangs erwähnt, erfreut sich Klondike bis heute großer Beliebtheit, doch hatten Amiga User bis vor kurzem noch das Nachsehen gehabt was die Auswahl der Spielkarten betraf. PC Karten Sets im .RKP Format waren bis 2003 nicht nutzbar. Doch Dank der sdiREKO-Datatype von Dirk Stöcker lassen sich mit Soliton und myKlondike sämtliche Karten-Sets jetzt auch auf dem Amiga verwenden.

Type I - 55 Karten
Type II - 59 Karten
Type III - 68 Karten
RKP 8bit - 57 Karten
RKP 16bit - 57 Karten
WizSolit - 57 Karten

Doch zurück zu myKlondike. Nach dem Entpacken des Archivs läst sich myKlondike bequem von der WB starten, vorrausgesetzt man hat mindestens AmigaOS 3.0 unter der Haube. Das Spiel macht auch unter OS4 eine gute Figur und läuft ohne Probleme (Siehe Screenshots). Der Bildschirmmodus läst sich selbstverständlich frei auswählen wobei 640x473 als Mindestgröße zu betrachten ist.

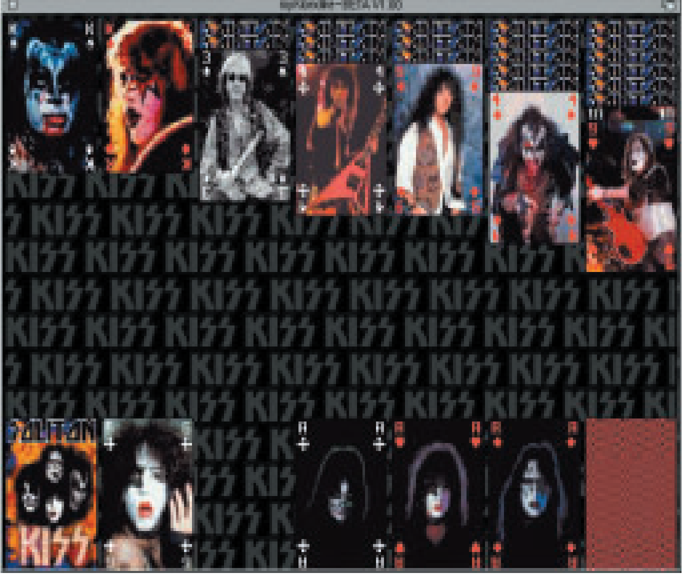
Ein Vorteil von myKlondike ist, falls sich durch die Auswahl eines anderen Kartensets die Fenstergröße ändert, wird das Fenster geschlossen und neu geöffnet. Ansonsten wird nur der Inhalt neu gezeichnet. Dazu passt sich myKlondike wie unter AmigaOS 4.0 schön zusehen auch den unterschiedlichen Rahmenstärken der Fenster an.

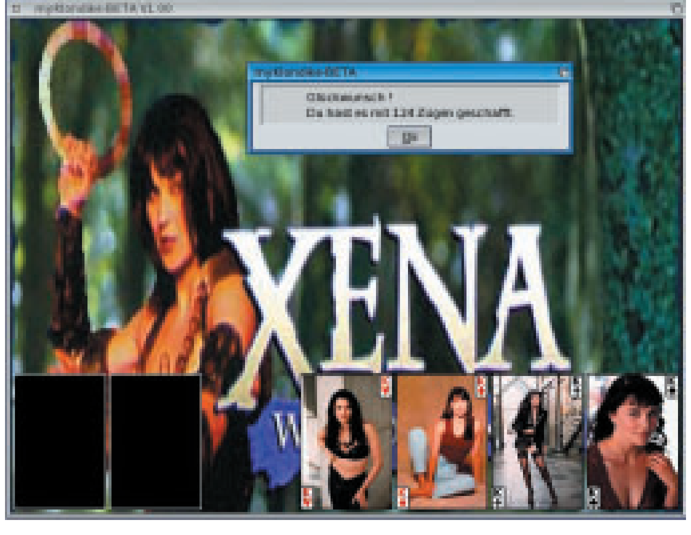
Von sich aus startet myKlondike im "Fenstermodus",sprich auf der WB mit dem Standard Reko Karten Set. Aber wer möchte schon die langweiligen Standard Kartensätze verwenden, wenn man sich unter http://go.to/reko-net/ zwichen 300 Kartensätze in sämtlichen Formaten entscheiden darf?

Selbstverständlich lassen sich wie anfangs erwähnt alle Formate im REKO und RPK, sowie Soliton und freie Grafiken (IFF,PNG und JPEG) laden bez. werden unterstützt. Wer also größere Karten zeichnet oder zusammenstellen möchte, kann somit auch einen 800x600 Bildschirm ausfüllen.

Auch die Hintergrund Grafik kann frei gewählt werden oder man verzichtet darauf indem man "Kein Hintergrund verwenden" im Einstellungs-Menü verwendet. Der Hintergrund wird dann grau dargestellt. Zudem läst sich mit der Option "Move Indicator mit Hintergrund" das Feld mit der Zugvorschau, mit dem ausgewählten Hintergrund versehen, da dieser sonst auch







Es werden auch umfangreiche Informationen über das benutzte Kartenset angezeigt

Grau dargestellt wird. Hat man sich für ein Kartenset entschieden und weitere Voreinstellungen eingerichtet, lassen sich diese speichern, am besten als "myKlondike.prefs". Selbstverständlich können mehrere Voreinstellungen gespeichert werden und später wieder nach belieben geladen. MyKlondike speichert aber zudem alle Einstellungen automatisch ab, sobald man das Spiel verlässt.

Das betrifft auch die Fensterposition im "Fenstermodus". Für die ganz bequemen unter uns, eine feine Sache.

Das Klondike Fans Ihre wahre Freude

myKlondike bietet verschiedene Einstellungsmöglichkeiten an

am Spiel haben werden, nicht nur wegen den optischen Vorzügen der RPK Karten in myKlondike, sondern auch wegen der zusätzlichen Features die in Version 1.0 Beta sich zwar noch auf das nötigste beziehen, aber völlig ausreichend sind, um eine entspannte Partie myKlondike zu spielen.

Folgende Spiel Features stehen zur Verfügung.

- Wally warp-up

Hier werden die Karten aufgeräumt und nach Möglichkeit auf dem Ablagestapel gelegt.

- Auto play

Wer einfach nur mal zusehen möchte ob der Computer es schafft das Feld abzuräumen, schaut sich mit Auto play die Partie an.

- Move indicator

Hier erhält man die Info ob ein Kartenzug ausgeführt werden kann (Das Wort "Play" wird angezeigt), sollte das nicht der Fall sein, wird natürlich auch nichts angezeigt!

- Undo last move

Nimmt den zuletzt ausgeführten Zug zurück, dieses Feature ist aber noch nicht verfügbar.

MyKlondike schließt unerwartet eine Lücke für alle Amiga Klondike Fans, und gerade mit Blick auf AmigaOS 4.0 steht uns somit eine schöne Solitäre Variante ins Haus. Für mich mittlerweile die beste Amiga-Klondike Umsetzung.

Wer jetzt wieder Lust auf eine Partie Klondike bekommen hat, sollte sich schon mal die URL http://www.meicky-soft.de/abin/myKlondike.html vormerken, denn mit dem erscheinen dieser Ausgabe sollte auch myKlondike veröffentlicht worden sein. Am Seitenende muss nur im Formular eine gültige Email Adresse eingetragen werden. Die restlichen Felder sind freigestellt. Der Autor hat uns versichert, dass diese Daten ausschließlich der eigenen Abrufstatistik dienen.

Wie uns der Autor mitteilte, ist bereits die Version 1.10 von myKlondike in Entwicklung. Hervorzuheben ist dabei die Möglichkeit die Karten mit gedrückter Maustaste frei zu verschieben, wie es teilweise auch bei anderen Programmen möglich ist." Incl. Bild wenn gewünscht.

Also worauf wartest Du noch?

Entwickler: Michael Christoph
E-mail: michael@meicky-soft.de
URL: www.meicky-soft.de

(Olaf Köbnik)

(Fortsetzung von Seite 17)

Amiga Games - news

RekoNet

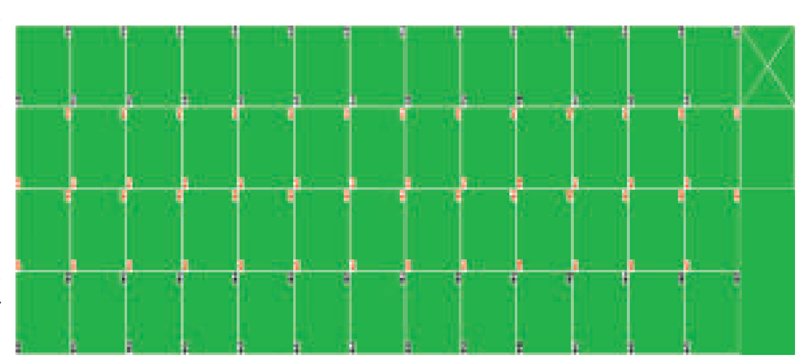
Nachdem das RekoNet mit seiner umfangreichen Sammlung von Kartensätzen für das Solitär-Kartenspiel "Klondike" Mitte Februar offline gehen musste aufgrund der hohen Unkosten, konnten durch eine Spendenaktion ein neuer Server gefunden werden und die Zukunft ist somit erst mal wieder gesichert.

Das Archiv befindet sich jetzt unter http://go.to/rekonet/

myKlondike Workshop

Erstellung von Kartensets

Ergänzend zur Vorstellung von 'myKlondike' wollen wir hier zu einem Karten-Wettbewerb aufrufen. Damit jeder mitmachen kann, zeigen wir nachfolgend, wie jeder Kartensets erzeugen kann.



Wer schon einmal versucht hat, Kartensets für das Spiel Klondike(AGA) zu erstellen, wurde stark gefordert. Fertige ARexx-Scripte setzten AdPro und ImageFX voraus. 'myKlondike' kann zwar auch die Reko-Cardsets verarbeiten, darüber hinaus können aber, wie bei 'Soliton' auch, einfache Grafikdateien verwendet werden. Ein einfaches Malprogramm (wie z.B. ArtEffekt oder PersonalPaint) sind also völlig ausreichend.

Voraussetzungen

Allerdings müssen bestimme Rahmenbedingungen eingehalten werden:

- die Kartengröße kann frei gewählt werden, aber alle Karten müssen die selbe Größe haben.
- sie müssen in vier durchgehenden, aufsteigenden Reihen abgelegt werden.
- links mit Ass begonnen und rechts mit König aufhörend.
- ganz rechts ist eine zusätzliche Spalte mit Sonderkarten einzufügen:

  die obere wird als Rückseite (verdeckte) Spielkarte benutzt, die darunter als leeres Ablagefeld. Die unteren beiden Felder sind ohne Bedeutung.

Prinzipiell spielt es keine Rolle, in welcher Reihenfolge die vier Farben vorliegen. Es sollte aber "Kreuz, Karo, Herz, Pik" eingehalten werden.

Malen

Die Grafiken für die einzelnen Karten können Freihand gezeichnet werden, eindigitalisiert werden oder aus dem Internet geladen werden (Copyright beachten). Einzig zu beachten ist, daß alle Spielkarten die selbe Größe aufweisen müssen. Diese Aufgabe kann aber auch vom Malprogramm übernommen werden !

Zur Erleichterung ist bereits eine Grafik mit allen Kartenwerten verfügbar (http://www.amigainsider.de/rahmen.png). Diese Grafik braucht nur in ein Malprogramm geladen zu werden und alle leeren Rahmen mit Grafiken ausgefüllt werden. ArtEffekt erleichtert mittels Ebenentechnik auch das Einsetzen von Grafiken. In Ebene1 wird der Kartenrahmen geladen und in Ebene2 (die über der Ebene1 liegt) die Kartenbilder eingesetzt. Dazu werden aus einer anderen Grafik die Teile ausgeschnitten oder direkt als Pinsel geladen. Ggf. muß der Pinsel noch in der Größe angepaßt werden, bevor er in das große Bild eingefügt wird.

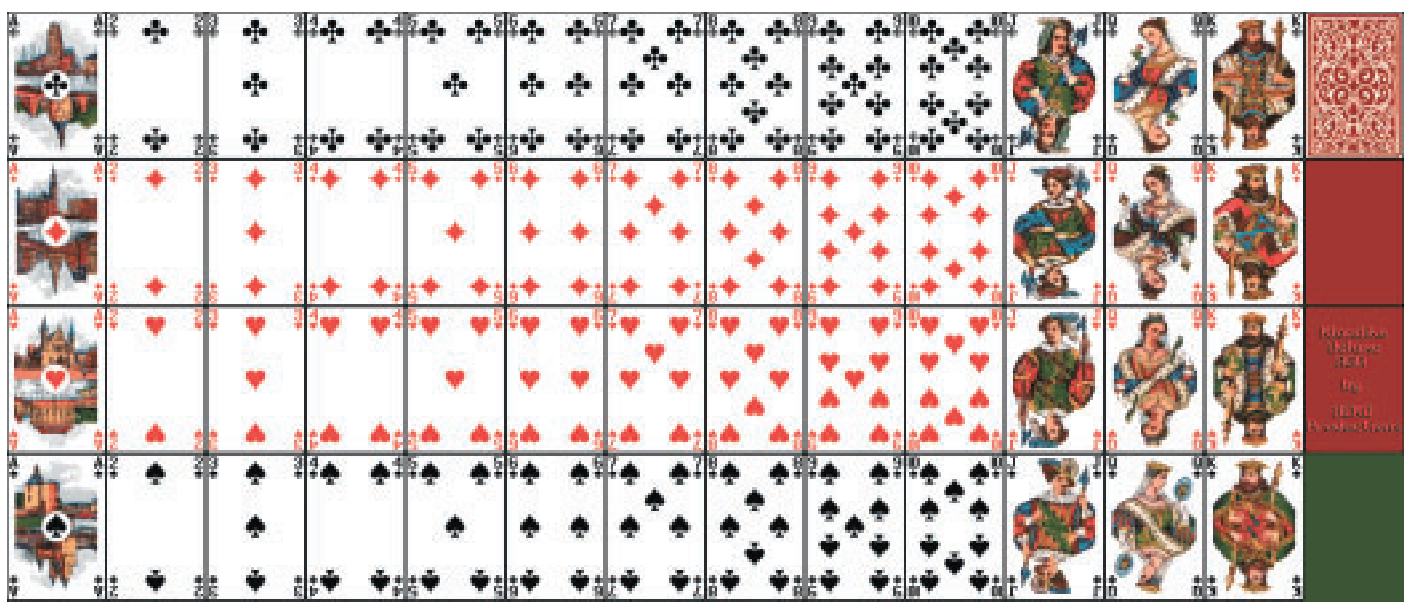
Zum Schluss muss nur noch die Reihenfolge von Ebene1 und Ebene2 vertauscht werden, sodass die Kartenbezeichnungen auf den Karten sichtbar werden. Jetzt noch die Ebenen zusammenfassen und die Grafik speichern (PNG ist ein recht sparsames Format). Fertig.

Einsenden

Wer jetzt ein fertiges Kartenset zusammengestellt hat, sollte diese zuerst einmal mit dem Spiel ausprobieren. Es zeigt sich dann recht schnell, ob alles in Ordnung ist.

Wenn Ihr am Wettbewerb teilnehmen wollt, schickt die Grafikdatei (in beliebiger Größe und Farbtiefe) an kontakt@amigainsider.de mit Eurem Namen, E-Mail-Adresse und ein paar Worten zur Erstellung. Die originellste Grafik bekommt das Spiel PuzzleBobs Deluxe und wird in der nächsten AmigaInsider vorgestellt. Wer Lust hat, kann auch ein passendes Hintergrundbild erstellen.

(Michael Christoph)
<michael@meicky-soft.de>



Die Grafik zeigt ein normales deutsches Kartenblatt.
(Standard.reko, Grafik (c) von KlondikeAGA)

Tele-Match - Retro

In Ergänzung zu Wolfgangs Spieleartikel (ab Seite 22), habe ich das Telespiel meiner Kindheit vom Dachboden geholt. Es stammt aus dem Jahre 1977/78. Zwar funktioniert es schon lange nicht mehr, aber die Bilder der Anleitung lassen so manchen in Nostalgie schwelgen. Die jüngeren Leser bekommen ein Bild davon, worüber hier geredet wird.

Dazu erst einmal die einleitenden Worte aus dem Handbuch.

Bedienungsanleitung
Gebruiksaanwijzing
PALLADIUM
TELE-MATCH 6000-P

Sehr geehrter Kunde,
mit dem Kauf des Palladium Tele-Match 6000-P haben Sie eine gute Wahl getroffen. Das Gerät ist auf der Basis der Kleincomputertechnik entwickelt worden und wurde mit höchster Präzision hergestellt.

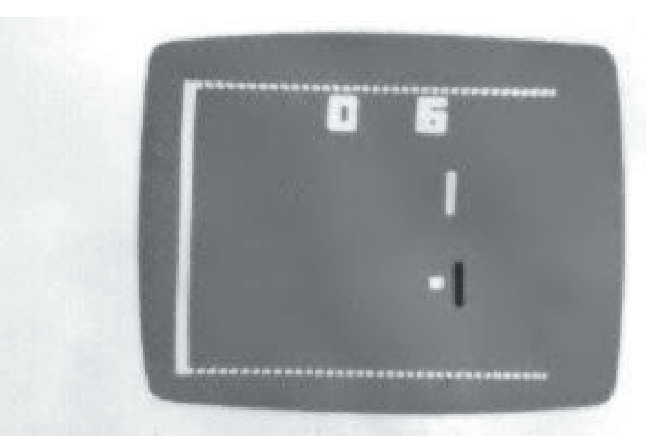


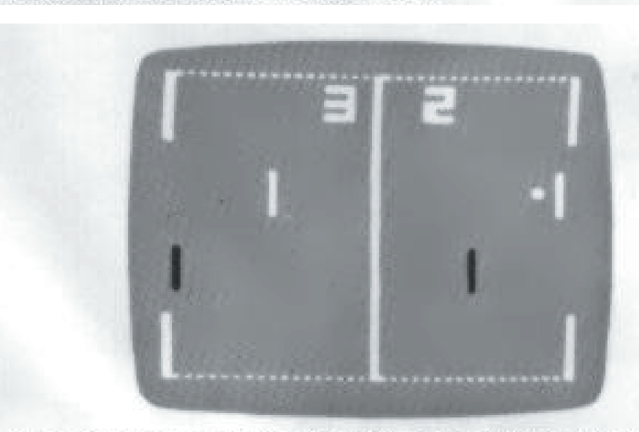
Das Tele-Match verwandelt den Bildschirm Ihres FS-Gerätes in ein Spielfeld, auf dem Sie zu zweit oder allein unterhaltsame und spannende Spiele durchführen können.

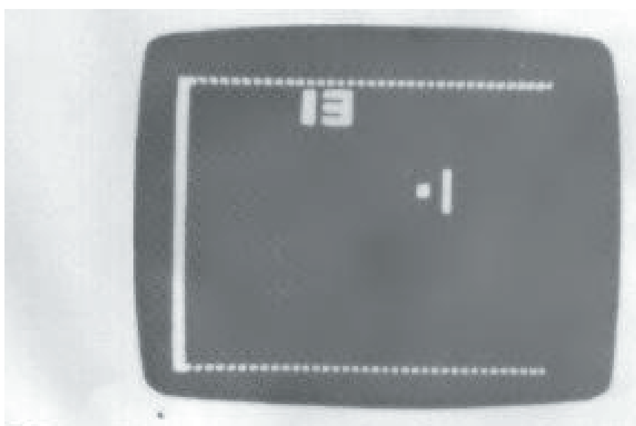
Über die reine Unterhaltung hinaus können Sie auch Ihr Reaktionsvermögen trainieren.

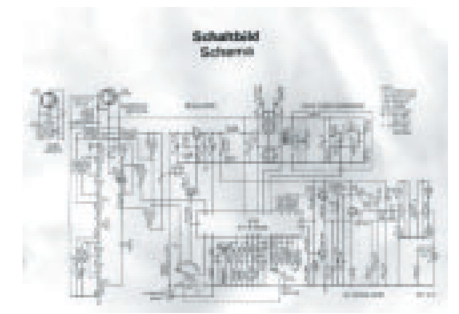
Bei diesem Gerät konnte man mittels Drehschalter zwischen sechs verschiedenen Spielen auswählen. Tennis, Fußball und Squash wurden zu zweit gespielt, während Pelota alleine angetreten wurde. Bei Treibjagd und Tontaubenschiessen wurde mittels "Laser-Pistole" auf den Punkt am Bildschirm gezielt. Zur Verbesserung der Treffsicherheit empfiehlt das Handbuch abgedunkelte Räume.

Michael Christoph
<michael@meicky-soft.de>


Bei diesem Spiel muß in abwechselnder Reihenfolge der Ball gegen die Wand gespielt werden. Wird der Ball nicht getroffen, erhält der Gegner einen Punkt.


Jeder Spieler bedient mit seinem Handregler gleichzeitig 2 Spieler, einen Torwart und einen Stürmer. Gezählt wird, wenn der Ball die gedachte Torlinie überschreitet.


Dieses Spiel kann nur als Einzel gespielt werden. Hierzu wird nur der rechte Handregler benutzt.



Früher war es noch selbstverständlich, daß in der Anleitg auch ein elektronisches Schaltbild des Gerätes zu finden war.

> Ein Spiel entsteht - Vorschau

In der heutigen Ausgabe startet Wolfgang Hosemann eine neue Artikelserie. Dabei soll nicht nur die Entwicklung von Spielen beleuchtet werden, sondern am Ende auch ein neues Spiel entwickelt werden. Eingeladen Sind alle interessierten Anwender dabei mitzumachen. Feedback ist ausdrücklich erwünscht.

Nun startet sie also noch mal, meine Artikelserie. Wieso noch mal? Nun ja, eine Artikelserie in dieser Art hatte ich schon einmal begonnen, zu Zeiten der Amiga Aktuell, die ja nun schon eine Weile eingestellt ist.

Die Gründe, daß ich damals zusammen mit dem Herausgeber der AAkt aufgegeben habe, waren vielfältiger Natur, aber der Hauptgrund war schlicht und ergreifend mangelnde Unterstützung seitens der vereinzelt noch vorhandenen Spiele-Entwickler.

Motivation für die Artikelserie war und ist, den immer noch reichlich vorhandenen Hobby-Entwicklern im Amiga-Bereich Information und Hilfestellung zur Entwicklung von Spielen für unseren geliebten Amiga zu bieten. Im Grunde könnte ich das auch allein zu Wege bringen, ich halte mich aber nicht für so wissend, dass ich alles Tricks und Kniffe kenne, die ein schnelles und gutes 2D-Spiel ausmachen. Daher bin ich schon ein wenig darauf angewiesen, dass auch die "Profis" ein bisschen Information zu dem beisteuern, was ich schreibe.

Dank der Redaktion der AmigaInsider und deren gutem Kontakt zu diversen Spiele-Entwicklern sehe ich nun aber bessere Chancen, daß ich diese Artikelreihe tatsächlich zu einer "Reihe" werden lassen kann.

Ich werde zu Beginn einen kurzen Abschnitt dem Inhalt der Artikelreihe widmen, damit alle Leser einen Überblick bekommen, worum es in der Artikelreihe geht und ob diese den Ansprüchen des Einzelnen genügt.

Eine Kleinigkeit muß ich noch loswerden, bevor wir uns auf das Eingemachte stürzen:

Kritik, Lob und Verbesserungsvorschläge sind uns jederzeit willkommen und sogar erbeten!

Flamewars auf diversen Foren, Kritik ala "Wieso AOS? M.. ist das wahre OS" und "2D ist out!" sind eher weniger gewünscht. Das 2D-Grafik heutzutage als altmodisch gilt, ist mir mehr als bekannt. Ungeachtet dieser Ansicht der "Mehrheit" finden neu aufgelegte Programme, die den "Klassikern" aus den 80ern nachempfunden oder 1:1 auf neue Hardware umgesetzt wurden, großen Anklang. Man denke dabei nur an die SDL-basierten Entwicklungen, die zum größten Teil nun mal 2D-Spiele sind.

Das Betriebssystem spielt nur in soweit eine Rolle, als das ich versuchen werde, Techniken zu zeigen, die auf _allen_ AOS-Varianten einwandfrei funktionieren (inkl. Emulatoren). Welche der Varianten nun die "Bessere" ist, interessiert mich in keinster Weise. Darüber wurde nun schon oft und ausführlich genug diskutiert und ich möchte diese, in meinen Augen sinnlosen, Diskussionen nicht anheizen. Hier geht es um 2D-Spiele und wie man sie auf und für Amiga oder Kompatible entwickelt, nichts anderes.

Nun lassen wir die Kleinigkeiten sein und widmen uns den wesentlichen Dingen.

Ich wünsche Euch viel Spaß und interessante Stunden mit den Artikeln.

Vorschau

1. Abschnitt: Überblick

Retro-Games: Von der Entdeckung alter Schätze.

Diese Reihe von Artikeln widmet sich einem Thema, dass in letzter Zeit wieder verstärkt an Interesse gewinnt. Gemeint sind damit Spiele, die in Design, Aussehen und Ausführung an Vorbilder aus den 80er Jahren des letzten Jahrhunderts anknüpfen.

Um diesem Trend auch und gerade für den Amiga ein klein wenig Rückenwind zu verschaffen, wurde die Idee zu einer Artikelreihe wieder aufgenommen und im Konzept stark erweitert.

Wir möchten nun einen kleinen Überblick geben, was den geneigten Leser hier und in weiteren Ausgaben der AmigaInsider erwartet:

Information

Darunter fällt eigentlich so ziemlich alles, was die Artikel ausmacht. Beschrieben wird u.A. was 2D-Spiele sind, wie sie entstanden, wie sie intern funktionieren, auf welcher Basis man sie entwickeln kann, welche Techniken gestern und heute bei der Entwicklung Anwendung fanden, und noch vieles mehr.

Grundlage für alle in diesen Artikeln behandelten Programmiertechniken wird die Programmiersprache "C" sein. Als Grund dafür lässt sich vor allem anführen, dass diese Sprache weit verbreitet ist und sehr gute und mächtige C-Compiler nahezu kostenlos erhältlich sind. Assembler fällt aus leicht ersichtlichen Gründen für unseren Zweck aus.

Die verschiedenen Basic-Dialekte kommen ebenfalls nur begrenzt in Frage, da diese sich teilweise sehr stark an der besonderen CPU-Customchip-Architektur des Amiga orientieren. AmiBlitz2 ist hier eine Ausnahme, dafür aber, aufgrund der Befehlsvielfalt, auch wieder sehr komplex. Um möglichst vielen Lesern den Anfang zu erleichtern, haben wir uns also auf "C" konzentriert. AmiBlitz-Benutzer können aber sicher manche der hier gegebenen Informationen auch für sich nut-

zen. Im Zweifelsfall kann eine Frage per e-Mail weiterhelfen. ;)

Der Leser sollte also entweder “C” beherrschen oder zumindest ein gutes Lehrbuch zu diesem Thema besitzen, um den Artikeln folgen zu können. Zu empfehlen ist hier das Standardwerk von Kernighan & Richie, den Entwicklern von C. Dieses Buch ist auch in einer deutschen Übersetzung erhältlich.

Spaß

Wer schwelgt nicht gern ab und an in Erinnerungen? Sicher erinnern sich viele unserer Leser (entsprechendes Alter vorausgesetzt) an die vielen, spaßigen Stunden vor dem Heimcomputer, als man zusammen mit ein paar Kumpels so kurzweilige Spiele wie Aztec Challenge, Pit Stop, Marble Madness, die Siedler, und nicht zu vergessen den Alltime-Superstar PAC MAN zockte. Wir lassen diese Zeit wieder aufleben.

Der geschichtliche Teil dreht sich hauptsächlich um diese “Klassiker”. Wir zeigen auf, wie sie entstanden sind, wer sie entworfen hat, wie man sie in Programme umsetzte und welche Kniffe dabei entwickelt wurden.

Zwischendurch werfen wir immer wieder einmal einen Blick zurück. Wie es aussah, wenn ein Grüppchen in einem winzigen Zimmer vor einem kleinen Monitor hockte, lachte, zappelte, vor Wut oder Enttäuschung laut aufheulte, in Jubelgeschrei ausbrach und, mit am wichtigsten, einen weiteren, fabrikneuen, Joystick auspackte, weil der gerade Benutzte sich in Einzelteile aufgelöst hatte.

Spannung

Wie entwickelt man ein Spiel wie z.B. Tuff n Rumble oder eben Pac Man? Wir werfen einen sehr genauen Blick hinter die Kulissen eines 2D-Spiels. Dabei wird es nicht bei einem Überblick bleiben, nein, wir gehen ganz tief ins Detail.

Zusammen werden wir die Grundlagen schaffen, um ein solches Spiel zu entwerfen, die Programmlogik zu entwickeln und das Spiel zu guter Letzt zu implementieren. Alle nötigen Details finden dabei Beachtung. Der Leser sollte nach der Lektüre der Artikelreihe in der Lage sein, ein 2D-basiertes Spiel selbständig zu programmieren. Die grundlegenden Techniken dazu werden vermittelt und anhand praktischer Beispiele vertieft und greifbar gemacht. Zu diesen Techniken gehören u.A. so selten erwähnte Dinge wie “Tiles”, Sprites, Scrolling, Scrolling in mehreren Ebenen, Kollisionsabfrage, Steuerung etc.

Technik

Wie funktionieren eigentlich Sprites? Was hat man vor der Erfindung des Sprites benutzt? Zu diesen und noch einigen Fragen mehr wollen wir Antworten geben. Im Verlauf dieser Artikelreihe geben wir dem Leser die Informationen an die Hand, um z.B. Sprites auf den Bildschirm zu bringen und zu bewegen. Themen wie Animation und Effizienz der verwendeten Algorithmen kommen ebenfalls nicht zu kurz.

Amiga und Grafikkarten: Zwei Welten treffen aufeinander. Stimmt das? In dieser Artikelreihe soll aufgezeigt werden, dass mit ausgeklügelter Programmierung viel mehr möglich ist, als man glauben mag. Wir zeigen, wie Amiga und Grafikkarten zusammenarbeiten.

Weiterhin versuchen wir, alle Fallen zu kennzeichnen, die bei der Programmierung auf den Entwickler lauern. Es werden Wege aufgezeigt, wie man diese Fallen umgeht oder darüber hinwegspringt (im übertragenen Sinn ;)

Viele Anfänger verzweifeln am Einsatz des Blitters. Die Artikel sollen hierbei Hilfestellung leisten und aufzeigen, dass der Blitter der Grafikkarte ein sehr mächtiges Instrument sein kann.
Darüber werden die Besitzer einer Nicht-Blitter-Grafikkarte aber nicht vergessen.

Als besonderes Bonbon geben wir dem Leser eine Minimal-Lösung für 2D-Grafik an die Hand, die ausschließlich auf der CPU läuft. Im Laufe der Artikel-Reihe wird diese Lösung weiter ausgebaut, um allen Lesern die Möglichkeit zu geben, ihre Ideen in die Tat umzusetzen.

Zur Warnung sollte erwähnt werden, dass diese Lösung nicht das Nonplusultra darstellt. Sie soll ganz einfach als Ausgangsbasis für Eigenentwicklungen der Leser dienen und auch von diesen, ihren Bedürfnissen entsprechend, erweitert oder umgebaut werden.

Spiel

Als krönenden Abschluss der Reihe haben wir vorgesehen, ein komplettes Spiel zu entwickeln. Um möglichst viele Aspekte abzudecken, wird es sich dabei um ein einfaches “Jump and Run”-Spiel handeln. Diese Art von 2D-Spiel ist bereits recht komplex und erfordert den Einsatz verschiedenster Techniken, die wir in den Abschnitten zuvor ausführlich behandeln.

Um der ganzen Sache ein wenig mehr Reiz zu geben, wird es zusätzlich einen Leser-Wettbewerb um die interessanteste Erweiterung dieses Spiels geben. Vorgaben sind nicht vorgesehen, unsere Leser können ihrer Phantasie freien Lauf lassen. Seien es nun neue Levels, ein Level-Editor, neue Extras, eine bessere KI der Gegner... alles ist erlaubt.

Der Sieger wird per Abstimmung durch die Leser ermittelt. Welcher Preis dafür ausgelobt wird, steht noch nicht fest, aber die Leser können sich sicher sein, dass es ein lohnender Preis sein wird.

Das war der “grobe” Überblick über den Inhalt der Artikel-Reihe.

Und nun...

Zur Sache, Schätzchen! ;)

(Wolfgang Hosemann)

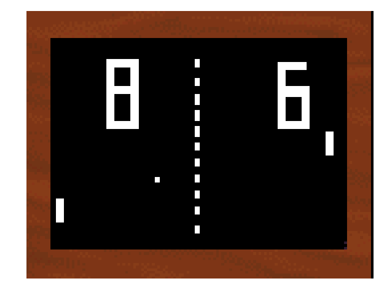
Ein Spiel entsteht - Teil 1

1. Abschnitt

Wie alles begann

Es war irgendwann Mitte der 70er Jahre, ich erinnere mich nicht mehr genau an das Jahr. Ich war zusammen mit meinen Eltern bei Bekannten zu Besuch. Der Sohn der Familie fragte mich, ob ich nicht Lust hätte, mit ihm “Telespiel” zu spielen. “Wasn Telespiel?” fragte ich ihn. “Wirst Du schon sehen!” antwortete er und wir gingen ins Wohnzimmer zum Fernseher.

Er schaltete den Fernseher und ein kleines Kästchen darunter ein, dass ich zuerst für irgendein Zusatzgerät der Antennenanlage hielt. Als das Bild kam, war ich einigermaßen verblüfft. Zu sehen waren zwei weiße, senkrechte Striche an beiden Bildrändern, die sich bewegten, ein kleines Rechteck, dass sich zwischen den Strichen hin- und herbewegte und der Schriftzug “Pong”.



Ich bekam ein weiteres kleines Kästchen mit einem Drehregler darauf in die Hand gedrückt und der Junge sagte “Los geht´s!”. Ich verstand zuerst nicht was er meinte. Der Schriftzug auf dem Bildschirm verschwand. Das kleine Rechteck auch, nach einem kurzem Moment. Es ging so schnell, dass ich gar nicht richtig mitbekommen hatte, was passiert war. So ging es noch ein paar Mal, und ich fand das “Spiel” ziemlich langweilig. Das sagte ich dem Jungen auch, worauf er meinte “Ich erklär Dir noch mal, wie das richtig geht”. Langsam begriff ich, was ich tun musste.

Der Drehregler bewegte den senkrechten Strich auf einer Seite, das war mein “Schläger”. Das kleine Rechteck stellte einen Ball dar, den ich mit dem “Schläger” zurückschlagen sollte. Nun hatte ich kapiert und wir spielten, bis uns die Hände weh taten. Später mussten meine Eltern mich mit Gewalt von dem Fernseher wegzerren, weil dieses “Telespiel” mich so gefesselt hat.

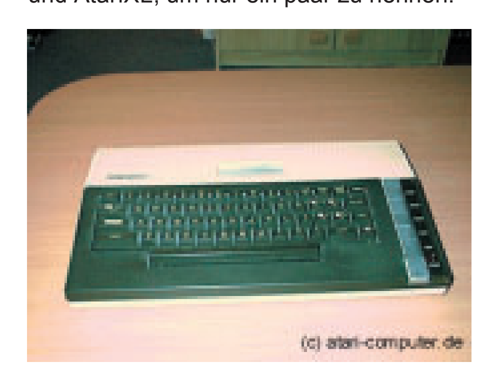
Wozu diese Geschichte? Weil bei näherer Betrachtung die Geschichte der Computerspiele mit “Pong” ihren Anfang nahm. Aus “Pong” in Form eines Spielautomaten entstand die Firma Atari, die dann kurz darauf das erwähnte Telespiel auf den Markt brachte. Viele Unternehmen folgten dieser Idee, die Technik entwickelte sich rasant weiter.

Anfangs gab es die Spiele nur in Schwarz-Weiß-Darstellung, später gab es sie auch in Farbe (und bunt ;). Die Anzahl der bewegten Objekte nahm mit jedem Jahr zu, es tummelte sich inzwischen eine unglaubliche Menge an “Sprites” ;) auf dem Bildschirm. Auch die Steuerungen entwickelten sich weiter. Anfangs nur aus speziellen Schaltungen bestehend, wurden die Steuerungen mit Standard- Mikroprozessoren wie dem Z80 von Zilog oder dem MOS 6502 von MOS Technolgies ausgestattet. Man hatte also einen richtigen Computer vor sich, auch wenn man das den Geräten nicht ansah.

Der Aufbruch...

Dies brachte einige der Konkurrenzunternehmen von Atari auf die Idee, die Technik der “Telespiele” auch für “echte” Computer zu verwenden, um damit die Wohnzimmer zu erobern. Atari machte es der Konkurrenz auf dem Telespiel-Markt nämlich nicht leicht, und man erhoffte sich von den erweiterten Möglichkeiten eines “echten” Computers mehr Kundschaft. So wurde die Gattung der “Heimcomputer” geboren.

Anfangs hatten diese Geräte es schwer, bei der Kundschaft anzukommen, da der Computer als reines Arbeitsmittel im Büro galt. Nur einige wenige Technik-Fans zeigten anfangs Interesse für diese Geräte. Im Laufe der Zeit wurden auch diese immer weiter verbessert, so dass sie den recht weit entwickelten Telespielen in den Spiele-Fähigkeiten ebenbürtig wurden. Darunter waren dann so illustre “Gestalten” wie der Sinclair ZX Spectrum, VC 20, C64, Schneider CPC und AtariXL, um nur ein paar zu nennen.



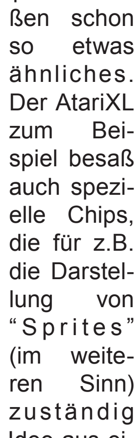
Die Kunde von den tollen Fähigkeiten der Heimcomputer erreichte in dieser Zeit immer mehr Menschen, und so trat der “Heimcomputer” seinen Siegeszug an. Trotzdem blieb die Entwicklung auch hier nicht stehen, im Gegenteil. Nach ein paar Jahren der Computer mit 8Bit-CPUs begannen die 16Bit-CPUs, den Markt zu erobern. Darunter auch in einem Gerät, dass gerade unsere Leser durch die Bank fasziniert hat: Der AMIGA

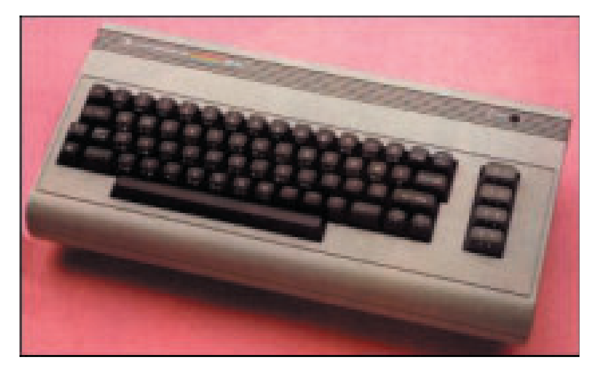
Eine Freundin für alle



Der Amiga war zu seiner Zeit eine Maschine der absoluten Superlative und in mancherlei Hinsicht geradezu revolutionär. Unsere Leser wissen sicher, was ich meine. Die sog. Custom-Chips stellten in ihrer Kombination und in ihrer Leistungsfähigkeit alles in den Schatten, was damals als “State of the Art” galt. Unglaubliche Grafik, glasklarer Sound, eine sagenhafte Geschwindigkeit und, vor allem, ein grafisches Betriebssystem mit echtem Multitasking.

Die Ausstattung mit sog. Custom-Chips war an sich keine neue Idee. Einige der oben genannten Heimcomputer besaßen schon so etwas ähnliches. Der AtariXL zum Beispiel besaß auch spezielle Chips, die für z.B. die Darstellung von “Sprites” (im weiteren Sinn) zuständig waren. Geboren wurde diese Idee aus einer Not heraus. Die CPUs zu dieser Zeit waren nicht gerade Geschwindigkeitswunder und aufwändige Grafik erfordert, auch heutzutage, viel Rechenkapazität. Da vor-





erst nicht zu erwarten war, dass die CPUs bedeutend schneller werden, ersann man einen neuen Weg.

Die damaligen Grafik-Chips waren eigentlich nicht viel mehr, als heute die RAM-DACs (Konverter) auf den Grafikkarten. Sie lasen den Speicher periodisch aus und steuerten den Rasterstrahl des Röhrenmonitors so, dass Punkte in der gewünschten Größe und Position auf dem Bildschirm erschienen. Diese Chips besaßen also Zugriffsmöglichkeiten auf den Speicher, genau wie die CPU. Warum also nicht dem Grafikchip die Fähigkeit mitgeben, ihn "programmieren" zu können?

Als erstes nutzte man diese Fähigkeiten für das Scrolling. Der Grafikchip bekam Register, mit deren Hilfe der Programmierer die Lage des Bildes auf dem Bildschirm verändern konnte, ohne dass er mit der CPU eine Unmenge an Daten im Speicher verschieben musste. Damit war schon mal ein drängendes Problem gelöst. Das zweite Problem waren die bewegten Objekte, die Sprites. Durch die Scrolling-Register stand zwar einiges mehr an Rechenzeit zur Verfügung, aber um mehr Bewegung in die Spiele zu bringen, musste die CPU noch mehr von der Grafik-Kontrolle entlastet werden. Also verlegte man die Kontrolle für bewegte Objekte auf den Grafikchip.



Prominentester Vertreter dieser Gattung von Grafikchips war der VIC des Commodore64. Ausgestattet mit Hardware-Scrolling, Kontrolle des Rasterstrahls via Register und 8 unabhängig bewegbaren Sprites mit Kollisionserkennung stellte dieser Chip eine sehr leistungsfähige Spiele-Plattform dar. Wenn man sich die damals angesagten Spiele heut noch einmal anschaut und die Leistungsfähigkeit der damaligen Systeme mit den modernen Systemen von heute vergleicht, ist es schon unglaublich, was aus diesen wenigen Fähigkeiten der Grafikchips hervorgezaubert wurde.

Der Amiga vereinte alle diese Eigenschaften und noch ein paar mehr in seinen Custom-Chips. Wenn man den VIC, und die Tricks, die man mit ihm veranstalten konnte, genauer unter die Lupe nimmt, erkennt man vor allem eins: Der Amiga hat diese Tricks in Hardware gegossen bekommen. Da wäre als kleines Beispiel der "Copper" zu nennen, der sich um die Steuerung des Rasterstrahls kümmert. Beim Commodore 64 wurden viele Tricks mit Hilfe des sog. "Rasterstrahl-Interrupts" realisiert. Der "Copper" geht hier ein paar Schritte weiter. Man kann ihn darauf programmieren, beim Durchlauf des Rasterstrahls durch eine bestimmte Position Register zu verändern, also mit Werten zu belegen. Das geschieht völlig ohne Unterstützung der CPU. Damit lassen sich vor allem die schönen "Regenbogenfarben"-Effekte des Hintergrundes realisieren.

Auch Tricks wie z.B. mehr als 8 Sprites, die dem VIC mit Hilfe des Rasterstrahl-Interrupts zu entlocken waren, sind dem Amiga direkt in der Hardware mitgegeben worden. Durch ausgeklügeltes Zusammenspiel von Sprite-DMA-Fähigkeit und Copper kann man theoretisch beliebig viele "echte" Sprites auf den Bildschirm bringen. Einzige Einschränkungen: Sprites, die den gleichen DMA-Kanal benutzen, müssen durch eine Bildschirmzeile ("Höhe" des Rasterstrahls!) getrennt sein und der Speicher für die Sprites ist begrenzt. Auch hier ist ein Eingriff der CPU nicht nötig.

Das mächtigste Instrument für Grafik auf dem Amiga ist und bleibt aber das kleine Meisterwerk namens "Blitter". Dieser Chip erledigt die Hin- und Herschieberei von Speicherinhalten. Er kann Speicherbereiche mit einer Geschwindigkeit kopieren, verschieben und logisch verknüpfen, die zur Anfangszeit des Amiga einmalig war. Der Blitter kann aber noch mehr. Die erste Version des Blitters konnte Linien mit einer Geschwindigkeit von bis zu 1 Millionen Punkten/sek. ziehen, die aktuellen Versionen sind nochmals schneller. Die Fähigkeit, Speicherbereiche miteinander logisch zu verknüpfen ist aber die bedeutendste der Blitter-Fähigkeiten. Sie ermöglicht z.B. Software-Sprites, sog. "BOBs", ausmaskieren bestimmter Bildbereiche und noch einiges mehr.

Die Ausgabe digitalisierter Sounds war und ist für den Amiga kein Problem. Auch hier ist eine direkte Kontrolle durch die CPU nicht nötig. Paula, der Soundchip des Amiga, ist ein etwas abgespeckter D/A-Wandler (nur 8 statt 16 Bit wie beim CD-Player) mit insgesamt 4 Ausgabekanälen und Möglichkeit zum eigenständigen Speicherzugriff. Im Gegensatz zum Commodore 64 oder Atari ST besitzt der Amiga keinen sog. "Synthesizer", also ein Soundchip ähnlich denen, die in eben den "Synthesizern" als Musikinstrumenten verbaut wurden. Da man aber diese Klänge digitalisieren kann, stellt das keine große Einschränkung dar.

Im Laufe der Zeit entdeckte man immer mehr Geheimnisse in der Hardware des Amigas. Inzwischen hat man z.B. die "Auflösung" der Soundausgabe auf 14 Bit angehoben (mit ein paar kleinen Software-Tricks), mit dem Copper die gewagtesten Experimente veranstaltet und den Blitter für Spiele so richtig ausgereizt.

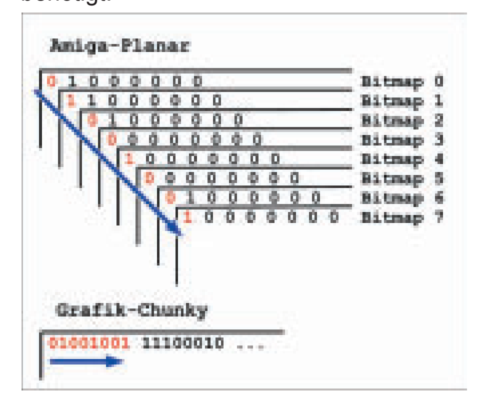
Leider ist die Zeit nicht stehen geblieben, und durch die Konkurse von Commodore und nachfolgend Escom geriet der Amiga in Hinblick auf die technische Entwicklung ins Hintertreffen. Der sog. "AAA"-Chipsatz für neue Amigas existierte zwar schon, er kam aber nie mehr in Seriengeräten zum Einsatz. Dieser, immer noch geheimnisumwitterte, Chipsatz sollte dem Amiga die "Chunky"-Grafik beibringen, größere Sprites erlauben, mehr CHIP RAM zulassen und noch ein paar Dinge mehr. Es kam aber, wie gesagt, nicht mehr dazu.

Der Feind im eigenen Haus

Ein Spiel entsteht - Teil 1

In der Zeit davor hatten einige Hardware-Entwickler, die sich auf Amiga konzentriert hatten, einen Schwachpunkt der Amiga-Grafik entdeckt und gedachten, diesen Schwachpunkt auszumerzen. Die Grafik des Amiga besteht aus den “Bitplanes”, Seiten im Speicher, die, hintereinandergelegt, ein Bitmuster ergeben, dessen Wert ein Farbregister angibt. Klingt kompliziert? Ist es auch, und es verlangsamt die Grafikausgabe enorm, wenn man die Grafik mit Hilfe der CPU aufbereitet. Da die Zeichen immer stärker auf Spiele in 3D-Darstellung standen, kam nun auf einmal wieder die Notwendigkeit einer schnellen CPU zum Tragen.

Der Motorola 68000 ist zwar wahrlich kein langsamer Prozessor gewesen (zu seiner Zeit), aber für solche Art Berechnungen war er doch ein klein wenig zu leistungsschwach. Es gab zwar einige Spiele in 3D-Darstellung, aber diese mussten mit starken Einschränkungen in Bezug auf die realitätsnahe Darstellung auskommen. Als Hauptproblem erwies sich die Bitplane-Grafik des Amiga. Für die Custom-Chips das ideale Format der Bildinformation, war es für die CPU das denkbar ungünstigste. Manipulationen auf Bit-Ebene sind für den 68K eine sehr schwierige Aufgabe, für die er dementsprechend deutlich mehr Zeit benötigt.



Ausweg aus diesem Dilemma ist das “Chunky”-Format. Hier werden die Farbwerte als Bytes (bei 8Bit-Farbtiefe) in den Speicher geschrieben. Um einem Punkt also eine andere Farbe zu geben, muss man sich nicht erst durch die einzelnen Planes hangeln und Bits manipulieren sondern schreibt einfach einen Wert in den Speicher. Das dauert natürlich nicht annähernd so lange wie aufwändige Bitmanipulation. Leider besitzt der Amiga keinen solchen Grafikmodus...

Nun, lange Rede, kurzer Sinn: Im PC-Sektor waren Grafikkarten inzwischen Gang und Gäbe geworden, die sogar ausschließlich mit Chunky-Grafik arbeiteten. Was lag also näher, als dem Amiga mit Hilfe einer Hardware-Erweiterung eine solche Grafikkarte zu verpassen? Es wurden etliche Grafikkarten entwickelt, die die gleichen Chips trugen, wie man sie auf PC-Grafikkarten finden konnte. Leider tat sich in diesem Zusammenhang noch ein Problem auf: Das Betriebssystem unterstützte die Grafikkarten gar nicht. Es musste also ein Weg gefunden werden, dem Betriebssystem einen Zugang zu der Grafikkarte zu verschaffen.

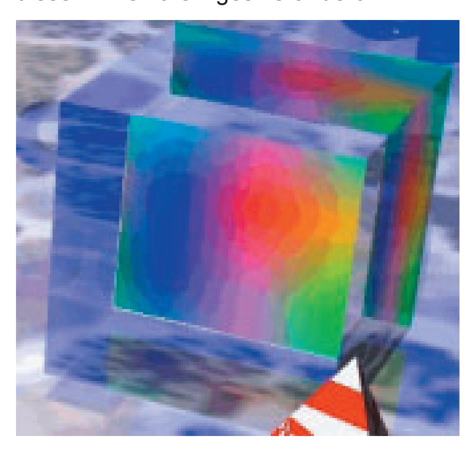
Erster, standardisierter, Vertreter dieser Lösungen war EGS. Es war (ist) ein völlig eigenständiges Grafik-System für AmigaOS, dass zwar ähnliche Eigenschaften aufweist, wie die graphics.librarys, aber die “alten” Programme in keinster Weise direkt unterstützen konnte. Diese Eigenschaft erwies sich später als Manko, da man existierende Programme nur mit Hilfe von Erweiterungen auf EGS nutzen konnte. Diese Erweiterungen waren entweder Ausgabe-Module, wie man sie bei in Bildverarbeitungsprogrammen und Raytracern nutzte, oder eine Neukompilierung des Programms unter Rücksichtnahme auf die EGS-Erfordernisse. Das machte die Sache mit den Grafikkarten ein wenig kompliziert.

Diese Komplikationen führten schließlich zu einer ganz anderen Art von Grafikkarten-Unterstützung: CyberGraphX/Picasso(96). Hier wurde eine Eigenschaft des AmigaOS genutzt, mit deren Hilfe man Funktionen des Betriebssystems und dessen Bibliotheken relativ gefahrlos verändern konnte. Die Funktionen der graphics.library wurden dahin gehend verändert, dass sie auch mit Grafik außerhalb des CHIP RAMs und mit Bildinformation im Chunky-Format zurecht kamen.

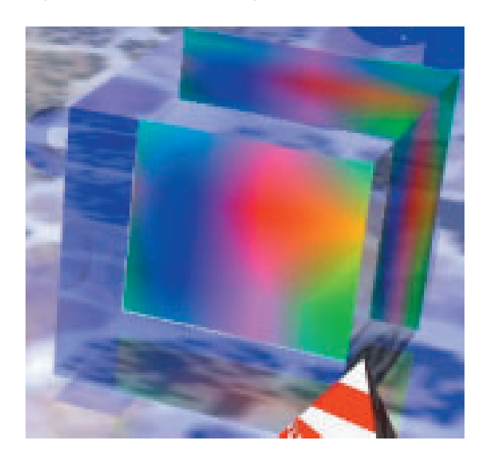
Zusätzlich zu der gewohnten 8Bit-Grafik wurde nun auch die sog. HiColor/TrueColor-Grafik unterstützt, also Grafik mit 65535 oder 16,8 Mio. Farben, und das sogar auf der Workbench. Möglich wurde dies durch die immer besser werdende “Nachahmung” der graphics.library-Funktionen durch Picasso(96)/CyberGraphX. Im Prinzip wären nun auch Spiele in realistischer 3D-Darstellung möglich gewesen. Inzwischen hatten sich nämlich auch die CPUs immer weiter entwickelt, wurden immer schneller.

Wie so oft in der Geschichte des Amiga gibt es auch hier wieder ein “Leider...”: Das Bussystem des Amiga, Zorro genannt, war in die Jahre gekommen. Es konnte mit der theoretischen Leistungsfähigkeit der Grafikchips bei der Verarbeitung der Bildinformationen nicht so recht mithalten.

Gerade der Transfer von Informationen von der CPU zur Grafikkarte ist aber ein entscheidender Faktor bei der bewegten Bildschirmgrafik. Wie ich weiter oben ausführte, wurden die Spezialchips für Grafik unter anderem dazu entwickelt, die relativ langsame CPU bei bewegter Grafik zu entlasten. Dazu müssen diese direkt auf den verfügbaren Hauptspeicher zugreifen. Mit den Grafikkarten hat sich aber auch bei diesem Thema einiges verändert.



Grafikkarten brachten nun ihren eigenen Speicher mit, auf den die Grafikchips zwar ungehindert zugreifen konnten, der aber mit Hilfe der CPU gefüllt werden musste. Es ist klar, dass nun die Geschwindigkeit der Verbindung von der CPU zum



Grafikkarten-Speicher entscheidend für die mögliche Geschwindigkeit der bewegten Grafik wurde. Langsame Verbindung (Bussystem), langsame Grafik. Für die “normalen” Anwendungen, die hauptsächlich auf die Ausgabe von Linien und mit Farbe gefüllten Bereichen des Bildes ausgerichtet waren (wenige zu übertragende Daten), war die Geschwindigkeit des Bussystems mehr als ausreichend. Für realistische 3D-Grafik ist aber die Berechnung sehr vieler einzelner Bildpunkte nötig, die somit viele, viele Zugriffe der CPU auf den Bildspeicher erforderlich machen. Erkennt der Leser das Problem?

Nun, auch dafür wurde eine annehm-

bare Lösung gefunden (die in modernen Systemen aufgrund des Speicherschutzes ebenfalls notwendig wurde). Vorberechnung des Bildes durch die CPU im Hauptspeicher und gesammelter Transfer aller Bildpunkte zum Speicher der Grafikkarte. So kann sich die Geschwindigkeit des Bussystems nicht mehr so stark auf die Geschwindigkeit des Bildaufbaus auswirken. Warum? Nun, für jeden Bildpunkt muss eine Berechnung ausgeführt werden. Würde man nun erst mal einen Punkt ausrechnen und ihn direkt zur Grafikkarte übertragen, würde die langsame Geschwindigkeit des Zorro-Bus die Berechnung des nächsten Bildpunktes verzögern. Und das, obwohl die CPU schon längst den nächsten Bildpunkt hätte berechnen können.

Nun habe ich hier über 3D-Grafik gesprochen, obwohl sich die Artikel-Reihe um 2D-Grafik dreht. Ganz sinnlos war dieser Ausflug aber nicht. 2D-Grafik zeichnet sich vor allem durch bewegte Objekte, die "Sprites" aus. Moderne Grafikkarten besitzen keine Sprites mehr. Hier werden die Sprites vor allem mit Hilfe eines Blitters nachgeahmt. Was aber, wenn die verwendete Grafikkarte keinen oder nur einen in seinen Funktionen stark eingeschränkten Blitter besitzt? Dann kommt die CPU zum Einsatz, um die notwendigen Berechnungen für ein Bild durchzuführen und das Ergebnis zur Grafikkarte zu übertragen. Das Prinzip ist das gleiche wie bei den 3D-Grafiken. Deswegen der kurze Ausflug.

Vermittler haben keine leichten Job

Kommen wir nun wieder zurück auf P96/CGX. Wie diese Systeme im Groben funktionieren, habe ich weiter oben bereits beschrieben. Zusätzlich zu den veränderten Funktionen des Betriebssystems bringen diese Systeme aber noch ein paar "Extras" mit. Zum Beispiel Funktionen zum Übertragen von Bildinformationen in einer Farbtiefe >8Bit. Sollte die verwendete Grafikkarte einen "brauchbaren" Blitter besitzen, wird dieser von P96/CGX auch genutzt. Um aber die exakte Funktionsweise von P96/CG zu erklären, wäre ein eigener Artikel angebrachter.

Vorrangig geht es hier darum, wie man CGX/P96 für eigene Programme, im Besonderen Spiele in 2D-Darstellung, benutzt. Viele unserer Leser werden sicher schon bemerkt haben, dass man aufgrund der "Übernahme" der graphics.library-Funktionen durch P96/CGX schon in der Lage ist, 2D-Spiele unter Verwendung der OS-Funktionen zu entwickeln. Genau das wird auch in dieser Artikelreihe beschrieben. Leider (wie ich dieses Wort hasse!) wird so mancher hoffnungsvolle Spielentwickler immer wieder auf Probleme dabei stoßen. Hier möchten wir weiterhelfen und dem Leser Informationen geben. Fehlende bzw. unzureichende Information ist nämlich Hauptursache für langsame oder inkompatible Programme. Gerade im Zusammenhang mit der Verwendung der Blitter-Funktionen tut sich der ungeübte Programmierer oft schwer. Hinzu kommt Verunsicherung durch unvollständige oder ganz einfach falsche Tipps aus diversen Foren oder Newsgroups.

Bevor wir aber die OS-technische Seite der Spielentwicklung betrachten, sollten wir uns noch ein wenig um die Theorie kümmern. Wir wollen 2D-Spiele entwickeln, die auf Grafikkarten laufen. Welche Eigenschaften sollte die Spielgrafik aufweisen, damit wir unser Ziel erreichen? Als erstes wäre da die Farbtiefe. 8 oder 16 Bit? Wenn man sich die Ausführungen über das Bussystem noch einmal näher betrachtet, erscheint einem 8Bit-Grafik als die sinnvollste, sofern man keine enorm hohen Anforderungen an die Hardware des Spielers stellen möchte. Allein von der Datenmenge her ist 8Bit-Grafik bedeutend besser zu handhaben als 16Bit-Grafik, sie hat aber noch einige Vorteile mehr. Darauf kommen wir jetzt zu sprechen.

Die Untiefen im System

Wie einige unserer Leser sicher wissen, sind Grafiken in 8Bit Farbtiefe grundlegend anders aufgebaut als die in 16Bit Farbtiefe. Das hat unter anderem historische Gründe. In früherer Zeit boten VGA-Grafikkarten zwar mehr als 256 Farben, es waren aber nur 256 Farben gleichzeitig darstellbar. Das rührte daher, dass die Grafikchips dieser Zeit noch nicht besonders schnell waren und man aus diesem Grund auf die etwas ältere Technik der "Farbregister" (Palette!) zurückgriff. Davon stehen dem Chip insgesamt 256 zur Verfügung, womit wir wieder bei unseren 256 unterschiedlichen Farben codiert in 8 Bit wären.

Der Vorteil, den diese Methode hat, ist gut erkennbar: Die Farbinformationen sind dem Chip direkt zugänglich, ohne weiteren Speicherzugriff -> höheres Tempo bei der Darstellung. Bei der 16 Bit-Darstellung ist ein Speicherzugriff und die Encodierung der erhaltenen Farbinformationen für die endgültige Darstellung nötig -> langsamer. Des weiteren ergibt sich ein weiterer Vorteil für 8 Bit Farbtiefe: Die Änderung einer Farbe auf dem gesamten Bildschirm erfordert nur die entsprechende Veränderung des betreffenden Farbregisters. Bei 16 Bit Farbtiefe ist es hingegen nötig, alle Pixel des Bildes darauf zu überprüfen, ob sie die Farbe haben, die geändert werden soll und diese Pixel müssen dann auch noch in der gewünschten Farbe wieder im Bild abgelegt werden. Also eine wahrlich gigantische Menge an Speicherzugriffen.

Ein Nachteil der Darstellung via Farbregister (oder Palette) soll natürlich nicht verschwiegen werden: Man hat halt nicht so viele unterschiedliche Farben zur Verfügung. Mehr als 256 Farben gleichzeitig sind nicht drin. Das bedeutet für den Spielentwickler bei der Planung einen nicht unerheblichen Mehraufwand. Er muss die Verwendung der Palette für die Grafik seines Spieles sorgfältig planen. Wenn der Hintergrund bereits aus 240 Farben besteht (nur ein Beispiel), bleiben für die bewegten Objekte nur noch 16 weitere Farben übrig, die unabhängig von den Farben des Hintergrundes verwendet werden können. Normalerweise stellt das kein großes Problem dar, es gibt aber Spiele, bei denen sich die geringe Anzahl der Farben relativ schnell bemerkbar macht. Das beginnt bereits dann, wenn das Grafik-Design stark auf Farbverläufen aufbaut.

Ein interessanter Workshop zum Thema Pixelgrafik mit 256 Farben (leider nur auf Englisch) ist auf http://pixeltutorial.cjb.net/ zu finden. Bei der Lektüre dieses Workshops dürfte auch klar werden, warum 256 Farben schnell zu wenig werden können ;)

Die Maschine wird startklar gemacht

Nun gut, wir haben uns jetzt ausgiebig mit der Theorie, die hinter der Grafik des Amiga steckt, beschäftigt. Es ist nun an der Zeit, sich zur Abwechslung mal ein wenig in der Praxis umzutun. Zu diesem Zweck führen wir hier nun unsere Minimal-Engine für CPU-Only-Grafik ein. Sie beinhaltet alle, für den Anfang, notwendigen Funktionen wie das Öffnen eines Bildschirms in einem geeigneten Modus, Öffnen eines unsichtbaren Fensters zum Empfangen von Tastatureingaben und Mausklicks, setzen eines Punktes und die Übertragung der Bilddaten zur Grafikkarte. Wie ich im Überblick schon erwähnte, ist diese Engine wirklich absolut minimalistisch und nicht unbedingt optimal. Sie dient wirklich nur als Ausgangsbasis für eigene Experimente und ist als "Opfer" für Verbesserungen jeglicher Art durch unsere Leser gedacht.

Wir möchten hier nicht in allen Einzelheiten auf die Funktion der Engine eingehen, das würde den (schon recht großen) Rahmen dieser Artikelreihe endgültig sprengen. Da wir davon ausgehen, dass der interessierte Leser bereits ein wenig Praxis in der Programmierung mit "C" gewonnen hat, dürfen wir auch getrost damit rechnen, dass unsere Leser die Funktions-

Ein Spiel entsteht - Teil 1

weise der Engine recht schnell verstehen. Der abgedruckte Quellcode ist (zumindest meiner Meinung nach) ausreichend kommentiert und dürfte alles in allem selbsterklärend sein. Sollten trotzdem Fragen auftauchen, sollte man sich nicht scheuen, uns diese Fragen zu stellen. Wir werden uns bemühen, eine erschöpfende Antwort zu geben.

Eine kleine Besonderheit dieser Engine soll nicht unerwähnt bleiben: Sie ist bereits für die Umgehung eines Problems von Amithlon ausgelegt. Dieser unterstützt keine Bildschirmmodi mit 320x2xx Bildpunkten (warum auch immer). Wenn man diese Engine auf einem relativ langsamen Classic-Amiga einsetzt, ist ein Bildschirmmodus mit einer Größe von 320x200 Bildpunkten im Allgemeinen empfehlenswerter. Nun würde das aber bedeuten, dass ein Spiel in dieser Auflösung auf dem Amithlon nicht lauffähig wäre. Um diesem Problem zu begegnen, habe ich in die Engine die Möglichkeit eingebaut, die Grafik auf eine höhere Auflösung (640x4xx Bildp.) “hochzurechnen”. Streng betrachtet ist das nicht der richtige Ausdruck, denn in Wirklichkeit werden viermal so viele Punkte gesetzt wie normal, um eine “resultierende” Auflösung von 320x2xx Bildpunkten zu erhalten.

Um einen evtl. “Overhead” braucht man sich hier aber keine Gedanken zu machen. Die “Hochrechnung” erfolgt ausschließlich dann, wenn von P96/CGX ein Bildschirmmodus mit einer Auflösung von 640x4xx Bildpunkten geliefert wird. Dies wird in den meisten Fällen nur auf einem Amithlon-System der Fall sein, dessen Geschwindigkeit im Allgemeinen mehr als ausreichend ist, um diesen “Overhead” der Auflösungsumrechnung zu verkraften.

Abschließend noch ein Wort zur “Portabilität” der Engine: Sie ist der 68K-CPU in einigen Teilen auf den Leib geschrieben, weshalb sie auf anderen als 68K- oder PPC-Systemen mit Sicherheit versagen wird. Hervorzuheben sind hier solche Systeme, deren Speicher-Zugriffsart mit “little Endian” (x86 zum Beispiel) bezeichnet wird. Auf diesen Systemen wird die Engine garantiert NICHT funktionieren. Wir denken aber, dass die Mehrzahl unserer Leser auf die Benutzung solcher Systeme nicht unbedingt Wert legt, daher sollte diese “Einschränkung” kein Problem sein ;)

Hier nun also der Quellcode zu unserer CPU-Only-Engine:

```
/****************************************************/
/* (C) Copyright by Wolfgang Hosemann                 */
/* Minimal-Grafik-Engine auf CPU-Basis fuer die Artikelreihe “ “ */
/* der AmigaInsider. Dieses Programm ist Public Domain. Kom- */
/* merzielle Nutzung jeglicher Art ohne Genehmigung des Autors ist */
/* ausdruecklich NICHT gestattet. Dieses Programm darf frei kopiert */
/* und weitergegeben werden. Fuer eine Verbreitung */
/* auf CD-Serien, auch bei Abgabe zum Selbstkostenpreis ist die */
/* ausdrueckliche Genehmigung des Autors erforderlich. */
/* Eine Garantie, weder ausdrücklich noch */
/* implizit, wird nicht gegeben, fuer welche Zwecke oder */
/* Eigenschaften auch immer. Benutzung auf eigene Gefahr! */
/****************************************************/

#include <proto/exec.h>
#include <proto/dos.h>
#include <proto/graphics.h>
#include <proto/intuition.h>
#include <graphics/modeid.h>
#include <exec/memory.h>
#include <dos/dos.h>

#define SCRWIDTH 640 /* gewuenschte Aufloesung */
#define SCRHEIGHT 480

/*************** globale Variablen **************/

struct GfxBase *GfxBase = NULL;
struct IntuitionBase *IntuitionBase = NULL;

struct Screen *gb_screen = 0;
struct Window *gb_window = 0;

int gb_xflag = 0, gb_screennr = 0, gb_res = 0;
UBYTE gb_col = 0;

UBYTE *gb_chunkybuffer;
UWORD *gb_wordbuffer;

int gb_mousex, gb_mousey;

struct RastPort gb_wpa8rastport;

struct BitMap *gb_wpa8bitmap;

struct Rectangle gb_screenrect;

struct ScreenBuffer *gb_screenbuffers[2];

/******** Tag-Liste der Bildschirmeigenschaften ********/

struct TagItem gb_screentaglist[] =
{
        SA_DisplayID, 0x01234567,
        SA_Width, SCRWIDTH,
        SA_Height, SCRHEIGHT,
        SA_Depth, 8,
        SA_Quiet, TRUE,
        SA_Type, CUSTOMSCREEN,
        SA_Title, (ULONG) “Main screen”,
        SA_DClip, (int) &gb_screenrect,
        SA_Behind, TRUE,
        SA_AutoScroll, FALSE,
        TAG_END
};

/********** und des Fensters ************/

struct TagItem gb_windowtaglist[] =
{
   WA_CustomScreen, 0x01234567,
   WA_Title, (ULONG) “Main window”,
WA_Flags, WFLG_ACTIVATE | WFLG_BACKDROP | WFLG_
BORDERLESS | WFLG_RMBTRAP | WFLG_REPORTMOUSE,
        WA_IDCMP, IDCMP_MOUSEBUTTONS | IDCMP_
MOUSEMOVE,
        TAG_END
};
/* Information über die gewuenschte Aufloesung des Bildschirms **/

struct TagItem gb_screenmodetaglist[] =
{
        BIDTAG_NominalWidth, SCRWIDTH,
        BIDTAG_NominalHeight, SCRHEIGHT,
        BIDTAG_Depth, 8,
        TAG_END
};
/* Aufraeumen bei Programmende und kurze Meldung */

void cleanup( const char *exitmsg)
{
    if(gb_chunkybuffer)
        FreeVec((APTR)gb_chunkybuffer);
        if(gb_screenbuffers[0])
        FreeScreenBuffer(gb_screen, gb_screenbuffers[0]);
        if(gb_screenbuffers[1])
        FreeScreenBuffer(gb_screen, gb_screenbuffers[1]);
        if(gb_window)
                CloseWindow(gb_window);
        if(gb_screen)
                CloseScreen(gb_screen);
        if(IntuitionBase)
                CloseLibrary((struct Library *)IntuitionBase);
        if(GfxBase)
                CloseLibrary((struct Library *)GfxBase);

                Printf(“%s\n”, exitmsg);
}

/****************************************************/
/* Diese Routine dient dazu, im Falle des nicht Vorhandenseins eines*/
/* Modus mit 320 mal 240 Bildpunkten, die */
/* zu zeichnenden Punkte mit moeglichst wenig Aufwand zu */
/* verdoppeln. Daher auch “wordbuffer”. Es gibt insgesamt */
/* pro Bildpunkt nur zwei Schreibzugriffe statt 4. Also die benoetigte Zeit */
/* beinahe halbiert ;) */
/****************************************************/

__inline void d_point(int posx, int posy, int col)
{
  gb_wordbuffer[640 * posy + posx] = ((col << 8)+ col);
  gb_wordbuffer[640 * posy + 320 + posx] = ((col << 8) + col);
}

/****************************************************/
/* Das Gleiche, aber diesmal fuer einfa-*/
/* che Punkte. Nur ein Zugriff pro Punkt.*/
/****************************************************/

__inline void s_point(int posx, int posy, int col)
{
        gb_chunkybuffer[320 * posy + posx] = col;
}

/****************************************************/
/* Routine zum Kopieren eines Punkts von einem Quell-Array in */
/* den Bildbuffer. Kopiert einen einzelnen Punkt von sourcex/y */
/* zum Bildbuffer an x/y. Angabe der Breite in X des Quellbereichs, */
/* um Koordinaten verwenden z. k. VORSICHT! Diese Funktion */
/* ueberprueft NICHT die Gueltigkeit der Parameter! Es kann also */
/* bei Unachtsamkeit passieren, dass man wild in den Speicher */
/* schreibt! Wer moechte, kann diese Funktion um */
/* Plausibilitaetspruefung erw. */
/****************************************************/

__inline void s_blitpoint(UBYTE *source, int sourcelsize, int
sourcex, int sourcey, int posx, int posy)
{
   gb_chunkybuffer[320 * posy + posx] = source[sourcelsize *
sourcey + sourcex];
}

/****************************************************/
/* Das Gleiche nur fuer doppelte Aufloesung. Fuer den Fall */
/* daß nur 640 x 480 zur Verfuegung stehen. */
/****************************************************/

__inline void d_blitpoint(UBYTE *source, int sourcelsize, int
sourcex, int sourcey, int posx, int posy)
{
   char sourcep = source[sourcelsize * sourcey + sourcex];

gb_wordbuffer[640 * posy + posx] = ((sourcep << 8) + sourcep);

gb_wordbuffer[640 * posy + 320 + posx] = ((sourcep << 8) +
sourcep);
}

/****************************************************/

__inline void point(int posx, int posy, int col)
{
        if(!gb_res)
        {
                s_point(posx, posy, col);
        }
        else
        {
                d_point(posx, posy, col);
        }
}

__inline void blitpoint(UBYTE *source, int sourcelsize, int sourcex,
int sourcey, int posx, int posy)
{
  if(!gb_res)
        {
   s_blitpoint(source, sourcelsize, sourcex, sourcey, posx, posy);
        }
        else
        {
   d_blitpoint(source, sourcelsize, sourcex, sourcey, posx, posy);
        }
}
```

```
/*****************************************************/
/* Die wichtigste Funktion: Hier wird der Inhalt des Chunkybuffers per */
/* WritePixelArray8() in den Videospeicher der GraKa kopiert. */
/* Danach wird der gerade sichtbare Ausschnitt des Bildschirms */
/* mit dem nun aktualisierten und vorher unsichtbaren */
/* Ausschnitt des Bildschirms "getauscht". Voila, */
/* Double buffering! :) */
/*****************************************************/

void swapscreens(void)
{

/* Kopieren des Chunkybuffers in den unsichtbaren Ausschnitt des Screens */
        WritePixelArray8(&gb_screen->RastPort, 0,
(ULONG)gb_screennr * SCRHEIGHT, SCRWIDTH -1,

(ULONG)gb_screennr * SCRHEIGHT + SCRHEIGHT -1, (UBYTE *)gb_chunkybuffer,

        &gb_wpa8rastport);
/* Setzen des Y-Offsets fuer das Scrolling in Y-Richtung*/
        gb_screen->ViewPort.RasInfo->RyOffset =
gb_screennr * SCRHEIGHT;
        /* Und scrollen!*/
        ScrollVPort(&gb_screen->ViewPort);
        WaitBOVP(&gb_screen->ViewPort);

 gb_screennr = 1 - gb_screennr;
/* Screen-Nummer für WPA8() tauschen, sonst */

/* haben wir immer nur das jeweils 2. Bild! */
}

/*****************************************************/
/* Abfrage der Maus & ggf. der Tastatur.                    */
/*****************************************************/

void checkinput(void)
{
        struct IntuiMessage *imsg;

while(imsg = (struct IntuiMessage *) GetMsg(gb_window->UserPort))
        {
/* Ein Mausknopf gedrueckt? */
  if(imsg->Class == IDCMP_MOUSEBUTTONS)
                {
        if(imsg->Code == IECODE_LBUTTON)
                        {

gb_xflag++;
                        }
                }
/*Wurde die Maus bewegt?*/
        if(imsg->Class == IDCMP_MOUSEMOVE)
                {
gb_mousex = (imsg->MouseX) >> gb_res; /* Falls doppelte Aufloesung, */
gb_mousey = (imsg->MouseY) >> gb_res; /* Wert halbieren! */
                }

        ReplyMsg((struct Message *) imsg);
        }
}

void runmain(void)
{
/* unseren Bildschirm nach vorn bringen */
        ScreenToFront(gb_screen);

        while(!gb_xflag)
        {
/* setzt einen Punkt auf die aktuelle Mausposition */
        point(gb_mousex, gb_mousey, gb_col);
                swapscreens();
                checkinput();
                gb_col++;
        }
}

unsigned long selectmodeid(void)
{

/* Auswaehlen des am besten geeigneten Modus durch das OS */
/* Auf manch GFX-Systemen kann das zum Oeffnen eines Screenmode-Requester */
/* fuehren. Hier sollte man den Benutzer auf den benoetigten Modus hin */
/* weisen */
        return BestModeIDA(gb_screenmodetaglist);
}

int main(void)
{
 if(!(GfxBase = (struct GfxBase *)OpenLibrary("graphics.library", 39)))
        {
cleanup("Kann graphics.library nicht oeffnen!\n");
                return RETURN_FAIL;
}

if(!(IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)OpenLibrary("intuition.library", 39)))
        {
cleanup("Kann intuition.library nicht oeffnen!\n");
                return RETURN_FAIL;
        }

if(!(gb_chunkybuffer = (char *) AllocVec(SCRWIDTH * SCRHEIGHT, MEMF_CLEAR)))
        {
        cleanup("Kann chunkybuffer nicht allozieren!\n");
                return RETURN_FAIL;
        }

gb_wordbuffer = (UWORD *)gb_chunkybuffer;
 /* Zeit und Muehe sparen, falls Screen*/

/* mode = 640 x 480 ;) */

if((gb_screentaglist[0].ti_Data = selectmodeid()) == INVALID_ID)
        {
cleanup("Kann keinen passenden Mode finden!\n");
        return RETURN_FAIL;
        }

if(gb_screentaglist[1].ti_Data == 320) /* Aufloesung = 320 x 240 oder hoeher? */
        {
        gb_res = 0;
        }
        else
        {
        gb_res = 1;
        }

/* eigentlich nur bedeutsam für AGA-Modi, aber zu Lehrzwecken... ;) */

QueryOverscan(gb_screentaglist[0].ti_Data, &gb_screenrect, OSCAN_TEXT);

if(gb_screenrect.MaxX - gb_screenrect.MinX != SCRWIDTH -1)
gb_screenrect.MaxX = gb_screenrect.MinX + SCRWIDTH -1;

if(gb_screenrect.MaxY - gb_screenrect.MinY != SCRHEIGHT -1)
gb_screenrect.MaxY = gb_screenrect.MinY - SCRHEIGHT -1;

/* Screen öffnen! */
if(!(gb_screen = OpenScreenTagList(0, gb_screentaglist)))
        {
        cleanup("Kann Screen nicht oeffnen!");
                return RETURN_FAIL;
        }

/* Attribute des geöffneten Screens abfragen */
if(GetBitMapAttr(gb_screen->RastPort.BitMap, BMA_FLAGS) & BMF_STANDARD)
        {
        /* AGA! */
cleanup("Das ist ein ECS/AGA-Screen!");
                return RETURN_FAIL;
        }
        else
        {
                /* GraKa! */
        InitRastPort(&gb_wpa8rastport);

/* Temporaere Bitmap für WPA8() allozieren */
if(!(gb_wpa8bitmap = AllocBitMap(GetBitMapAttr(gb_screen->RastPort.BitMap, BMA_WIDTH),

1, GetBitMapAttr(gb_screen->RastPort.BitMap, BMA_DEPTH),

   0, gb_screen->RastPort.BitMap)))
cleanup("Kann temporaere Bitmap nicht allozieren!");

/* und in den Rastport eintragen */
   gb_wpa8rastport.BitMap = gb_wpa8bitmap;
        }
gb_windowtaglist[0].ti_Data = (int) gb_screen;
        /* Window oeffnen */
if(!(gb_window = OpenWindowTagList(0, gb_windowtaglist)))
        {
    cleanup("Kann Window nicht oeffnen!");
                return RETURN_FAIL;
        }

/* Sprung in die Hauptschleife */
        runmain();

        /* Aufraeumen! */
        cleanup("Programm erfolgreich beendet.");
        return RETURN_OK;
}
```

Für den "Erstkontakt" könnte der geneigte Leser diese Engine zur visuellen Darstellung mathematischer Funktionen, geometrischer Figuren oder sogar für erste kleine Spiele benutzen. Wie wäre es mit einer Funktion zum Zeichnen von Linien? So eine Funktion wird mit Sicherheit irgendwann benötigt und man hätte sie dann bereits zur Verfügung. Hier ein Aufruf an unsere Leser: Implementieren Sie eine Linienfunktion und schicken Sie sie uns zum Abdruck in der nächsten Ausgabe zu. Wir werden die Ergebnisse sammeln und veröffentlichen, damit sie allen Lesern als Anregung zugänglich sind.

Noch etwas: Experimentieren Sie ruhig mit der Engine. Probieren Sie aus, was passiert, wenn man Speicherbereiche kopiert, entweder innerhalb des Puffers oder von außerhalb in den Puffer hinein. Verwenden Sie zu diesem Zweck auch mal Boolsche Operationen, AND und EOR beispielsweise. Machen Sie sich schlau, wie man die Palette eines Screens verändert und tun Sie es. Man lernt am besten aus der Praxis...

So, nun haben wir den Schluss dieses Abschnitts unserer Artikelreihe erreicht. Wir hoffen, dieser erste Teil war informativ und hat Lust auf mehr gemacht. Wir würden uns enorm freuen, die Leser dieses Abschnittes auch beim nächsten Abschnitt wieder begrüßen zu dürfen. Sollten unsere Leser Fragen, Anregungen oder Kritik für uns haben, würden wir uns ebenso über die Zusendung entsprechender e-Mails freuen. Sagen Sie uns ruhig, was ihnen an dem ersten Teil unserer Reihe gefällt oder nicht gefällt, was Sie vermisst haben oder was zu viel war. Wir haben das ehrgeizige Ziel, diese Artikelreihe für möglichst viele Leser interessant zu gestalten, und dafür brauchen wir Ihre Hilfe.

(Wolfgang Hosemann)

Interview mit Marco Möring

Blackbird

Interview mit Marco Möring (Blackbird) geführt von Wolfgang Hosemann

AMIGAINSIDER Stellst Du Dich unseren Lesern bitte kurz vor?

Ja gerne, mein Name ist Marco Möring bin Baujahr 68, glücklich! verheiratet und bin im schönen Oberfranken (Bayern) beheimatet, genauer gesagt in Coburg. Beruflich bin ich im Gebäudereinigerhandwerk unterwegs und meine Hobbys sind die Computerei, sowie das Angeln (Sportfischen) und das vor allem ausgiebig im Sommer und Herbst (Spezis wissen bestimmt auf welche Fischarten ich dann ansitze).

AMIGAINSIDER Wie kamst Du zum Amiga?

Oh je, so wie bei den meisten Usern ist das schon sehr lange her denke ich. Angefangen hat meine “Laufbahn” nicht wie üblich mit einem C64, sondern mit einem C128. Nach diesem Gerät kam dann aber gleich ein A500 und dann ein A1200 der auch noch heute in abgewandelter Form und mit einigen neuen Komponenten seinen Dienst verrichtet.

AMIGAINSIDER Welche Amigas besitzt Du?

Im Moment 2 Stück. Den oben erwähnten 1200er und den AmigaOne, wobei ich hier erwähnen möchte das dieses Gerät ohne das dazugehörige OS einfach keinen Spass macht (in dem Sinne wie der Classic). Linux ist einfach nichts für mich dabei ist es egal ob Debian oder YDL :-)

AMIGAINSIDER Was fasziniert Dich am Classic-Amiga?

Nun, da wird es mir wie vielen andern Usern gehen. Auch wenn es sich nun abgedroschen anhört, aber die einfache Systemstruktur, das Handling und das “Wohlfühlen” wenn man an der Maschine sitzt, sind das was den Amiga ausmacht. Bin gespannt ob das OS4 auch bietet. Wenn ja, mach ich einen Luftsprung :-)

AMIGAINSIDER Welche Projekte hast Du bereits für Amiga veröffentlicht?

Da wären zunächst die beiden Spiele von Michael Rosskopf Missile Command, sowie Galaga Wars und natürlich Zombie Apokalypse von ACID. Als meine eigene Errungenschaften wäre hier BlackShoot zu erwähnen (ein einfacher Moorhuhnclone) und des weiteren eine Auswahl an PlayCD-Skins (die aber zur Zeit auf Eis liegen)

AMIGAINSIDER Was brachte Dich auf die Idee, die GraKa-Anpassungen dieser Spiele (MC, Zombie, GW) durchzuführen?

Die “Durchführbarkeit” oder besser “Machbarkeit”. Ich habe mich gefragt, “schaffst du das “. Ist so ein kleiner Splin von mir. Angefangen hat das Ganze mit MC. Das hatte ich schon immer gerne gespielt. Als ich mit AmiBlitz2 anfing zu “üben” und zu lernen, griff ich mir natürlich wahllos freie Sourcen aus dem Aminet und da war ich natürlich froh das dort der Source von MC von M.Rosskopf auch zu finden war. Das ganze hat sich dann so eingespielt das ich dann so nach und nach andere Sourcen an die Graka anpasste.

AMIGAINSIDER Wie sieht es mit BlackShoot aus? Ist das Feedback der Userschaft ausreichend?

Es gibt so gewisse Zeiten da wird BS oder MC, GW mehrmals von meiner HP gezogen, und dann erreichen mich schon die eine oder andere Mails. Aber ehrlich gesagt ist das Interesse an solchen Spielen nicht sehr stark. Gut, das “Angebot” bei mir ist nun mal nicht der Renner und haut heutzutage auch keinen mehr um. Ich kann die Leute sogar verstehen. BS ist auch nur der 100 Clone von Moorhuhn, also kann man da auch nicht mit einer Flut an Feedback rechnen. Hätte ich das original Moorhuhn nachprogrammiert so wie es mal gedacht war (Olaf K. von der Amiga Arena weis wovon ich rede, hat es ja selbst gesehen) dann wäre das natürlich was anderes :-)

AMIGAINSIDER In welcher Sprache programmierst Du?

Ich verwende Amiblitz2. Amiblitz2 ist die stete Weiterentwicklung von BlitzBasic von ACID Software.

AMIGAINSIDER Warum AmiBlitz?

Tja, erstens wird es ständig weiterentwickelt durch Bernd sowie Thilo Köhler der auch jede Menge beisteuert (nicht zu vergessen das man auch hier mitmachen kann und Neuerungen und Feedback ist immer willkommen), und drittens ist es Basic. Leicht zu verstehen (wenn man sich dafür interessiert) und einigermaßen leicht anzuwenden.

Die ganzen Neuerungen die AB2 erfahren hat (teilweise durch die Includes von Thilo), machen es benutzerfreundlicher und mächtiger als BB2. Die Kinderkrankheiten die AB2 am Anfang hatte sind schon lange überwunden, sodass Ab2 (selbst wenn Bernd es stets als “Beta” bezeichnet) durchaus zu empfehlen ist. Auch wenn es viele gibt die bei Basic die Nase rümpfen und lieber C oder C++ verwenden, so verwende ich lieber Basic (So und nun genug Werbung gemacht :-)

AMIGAINSIDER Wie ich hörte, besitzt Du einen AmigaOne. Was ist Deine Meinung zu dieser Maschine?

Ich habe mir diese Maschine im Zuge der “Earlybird-Aktion” gekauft und fahre seitdem Linux darauf. Ich hatte etwas weiter oben im Text schon erwähnt das die Maschine ohne das “richtige” OS nicht viel Spaß macht (mir zumindest), das ist aber nicht Schuld der Hardware. Nun ja, ich möchte es mal so sagen, wenn ich OS4 auf der Maschine habe, erst dann wird aus dem A1 auch ein Amiga :-)

AMIGAINSIDER Können wir in Zukunft Projekte von Dir für den AmigaOne erhoffen?

Erhoffen kann man viel ;-)

Dazu kann ich im Moment nichts sagen, denn das ist etwas ungewiss. Erstens gibt es OS4 noch nicht dafür, zweitens ist nicht klar ob AB2 darauf zuverlässig läuft, und wenn ja, ob das mit dem 3D-support für AB2 klappt. Sollten aber die Voraussetzungen erfüllt sein, so verrate ich bestimmt nicht zu viel wenn ich mich schon um einen Grafiker und Sounder gekümmert habe, sowie eine Spielidee im Hinterkopf habe.

AMIGAINSIDER Hast Du noch Lust, weitere “Klassiker” GraKa-fähig zu machen, auch für die Classic-Amigas?

Im Prinzip habe ich damit schon angefangen. Insectoids könnte noch das Grakalicht der Welt erblicken (läuft schon teilweise). Ansonsten bin ich was Konvertierungen angeht aber immer auf den Originalsource angewiesen. Leider sind die auch sehr rar, und viele Sourcen sind teilweise auch für immer verloren so wie Zombies2 (der Source im Aminet ist unvollständig). Gerade Zombies2 wäre noch ein Leckerbissen gewesen, aber leider ist da nach intensiven Nachforschungen nichts zu machen. Sollten aber eure Leser aus welchen Gründen auch immer noch alte Sourcen “rumliegen” haben und nicht wissen was sie damit machen sollen, dann wäre ich nicht abgeneigt sie anzunehmen ;-)

Tja, und dann ist da natürlich noch die wichtigste Frage “ braucht solche Umsetzungen überhaupt jemand?”

AMIGAINSIDER Deine Meinung zu den “Grabenkämpfen” zwischen AOS- und MOS-Befürwortern?

Ei, ei, ei, da halte ich mich schon jahrelang aus den “Kommentaren” und den “Foren” raus, da werde ich doch “jetzt und hier” nicht damit anfangen ;-) Selbstverständlich habe ich aber eine Meinung zu diesem Thema, ich denke ich habe diese Frage elegant umgangen :-)

AMIGAINSIDER Hast Du ein paar abschließende Worte für all die Amiga-User da draußen?

Ja, für die 10 Leute......, nein, Scherz. Abschließende Worte sind immer schwer, und können von jedem Intelekt anders ausgelegt werden. Ich möchte nur soviel sagen: Erinnert euch zurück an die “guten Seiten” der Amigazeit als noch Zusammenhalt, Hilfsbereitschaft und teilweise auch Zurückhaltung gefragt war und zelebriert das mal für die nächsten paar Jahre. Ihr werdet sehen, das euch das sehr viel weiter bringt als euch gegenseitige in verschiedene “Lager” zu teilen.

Das die Technologie in zwei unterschiedliche Richtungen geht (MOS/OS4) ist doch schon schlimm genug.



Blackbirds GFX Klassiker

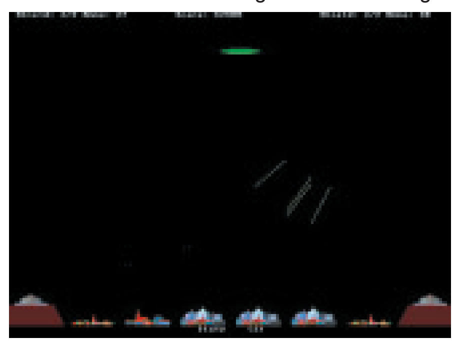
im Review

Ergänzend zum Interview mit Marco Möring (Blackbird) möchte ich Euch seine GFX Klassiker kurz vorstellen.

Missile Command

Das Original von Michael Rosskopf (Amiga Version) wurde von Marco Möring nicht nur GFX Karten tauglich gemacht,sondern gleich einwenig aufgebohrt.

Doch kommen Wir erst einmal zum Spielprinzip von Missile Command. Dieser Klassiker dürfte den meisten eigentlich aus der guten alten Automaten Zeit bekannt sein,Ziel des Spieles ist es seine Stadt vor den feindlichen Angriffen zu schützen. Dazu stehen einem zwei Kanonentürme zur Verfügung die links und rechts der Stadt platziert sind. Nun heißt es Feuer frei.



Missile Command läst sich bequem von der WB starten und öffnet einen Screenmoderequester wobei man am besten einen Bildschirm von 640x480x8 bit auswählt. Danach wählt man seinen Schwierigkeitsgrad aus (light, middle oder heavy) und los geht’s.

Wobei ich selbst Schwierigkeitsgrad light nicht gerade für einfach halte. Was soll man zu diesem Klassiker noch sagen,ausser das er einfach Spass macht? Das ganze wird noch durch einen Shop bereichert dem man nach erfolgreicher Verteidigung in Level 1 erreicht. Hier lassen sich Waffen und verteidigungs Features aufrüsten bez. verbessern. Wobei ein kauf im Shop nicht Pflicht ist.

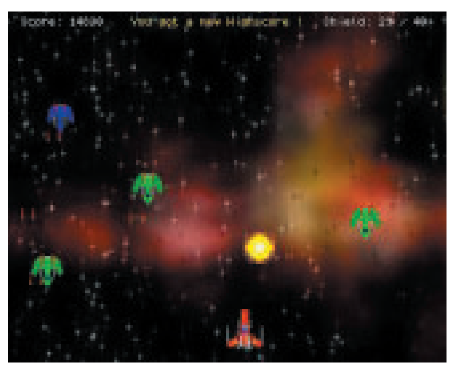
Für alle Fans von Retro Shootern kann ich Missile Command nur empfehlen, der Spielspass ist vorhanden und eignet sich hervorragend um zwischendurch mal eine Runde oder auch zwei zu “ballern”.

Galaga Wars

Zu seligen C64 Zeiten,fesselte mich u.a. ein Spiel von KingSoft - “Galaxy”! Auf dem Amiga dürfte bis heute “Deluxe Galaga” immer noch die Referenz in Sachen Arcade Shooter in Form von Galaga oder Galaxions etc. sein.

Galaga Wars ursprünglich von Michael Rosskopf schlägt hier auch in die selbe Kerbe dieser Genre Vertreter. Marco Möring hat auch hier bei seiner GFX Umsetzung sauber arbeit geleistet. AmigaOS User ab 3.x und einem 40er als Minimum unter der Haube können bei diesem Retro Klassiker mit dabei sein.

Neben dem gewohnten Sreenmoderequester, wobei diesmal ein Screenmode von 320x256x16 bit zu empfehlen ist, erfolgt die Sound Ausgabe diesmal über AHI.



Näher auf das Spielprinzip, brauche ich hier wohl nicht einzugehen, Galaga Wars orientiert sich nach den Klassikern,ohne Features wie Sie bei Deluxe Galaga z.b. vorhanden sind (Shop etc.) also es bleibt dem Original treu. Hervorzuheben sind die schönen scrollende Hintergründe,ansonsten fallen die Raumschiffe und Feindlichen Objekte mehr schlicht aus.

Galaga Wars ist für eine kleine Ballerei zwischendurch sicherlich ausreichend, Fans von Deluxe Galaga werden aber sicher weiterhin bei diesem bleiben.

Zombie Apokalypse

Als auf dem WinPC das Moorhuhn-Fieber ausbrach wunderte ich mich nur, hatten all die WinPC User etwa im Vorfeld noch nie solch ein Spiel gespielt? Der Erfolg von Moorhuhn,kann ich mir nur durch die “niedliche” Aufmachung erklären den Amiga User hat nicht nur zu C64 Zeiten das vergnügen auf solche Spiele, sondern gab es mit “Terminator2 - The Acarde Game” 1993 von Probe schon den Kommerziellen Shooter mit Fadenkreuz, der am Automaten mit der Uzi allerdings weitaus mehr Spass machte und eben Zombie Apocalypse erstmals 1992 als Shareware veröffentlicht von Vison Software.

Aber Kampfroboter und Zombies ließen sich wohl damals nicht so gut vermarkten, weshalb Moorhühner Jahre später einen Hype auslösten.

Doch zurück zu Zombie Apocalypse. Endlich ist dieser Kult und “banned in Germany” Klassiker unter GFX Karten spielbar. Wer es nicht so mit Zombies hat, sollte von Zombies Apocalypse die Finger lassen, denn hier wird gemetzelt was das Zeug bez. die Wumme oder Granaten hergeben.



Marcos Umsetzung ist mal wieder vom feinsten. Neben der Unterstützung von AHI sollte man einen Screenmode von 320x240x16 bit verwenden und AmigaOS 3.x mit einem 040er Prozessor.

Auch wenn Zombie Apocalypse mittlerweile in die Jahre gekommen ist und ich Zombie Apocalypse II für wesentlich besser halte, ziehe ich diesen Kult Klassiker immer noch vor in Sachen Moorhuhn Klones.

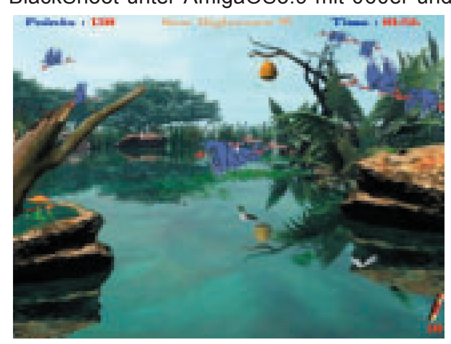
BlackShoot V1.0 BETA

Mit BlackShoot hat Marco Möring erstmals eine Eigenentwicklung in Arbeit und dabei handelt es sich, wie sollte es auch anderes sein, um einen weiteren Shooter im Stiel von Moorhuhn.

Bevor ich auf BlackShoot eingehe, möchte ich erwähnen, das mir hier eine Demo Version vom Original Moorhuhn3 vorliegt und diese aus Rechtlichen Gründen leider nicht veröffentlicht werden darf. Erstaunlich was Marco da umgesetzt hat, aber leider wird dieses Spiel nicht mehr das Licht der Amiga Welt erblicken und somit zurück zu BlackShoot.

Wer AmHuhn von Abakus-Design kennt, wird sich bei Blackshoot, gleich zu hause fühlen. Wurde ebenfalls mit AmiBlitz2 entwickelt und läuft auf Amigas ab OS 3.x und einem 040er. Grafikkarte (P96/CGX) sowie AHI 5.x werden selbstverständlich unterstützt bez. benötigt.

BlackShoot ist also ein weitere Moorhuhn Klone nur das man diesmal auf “Geier” schießen muss. In der jetzigen BetaDemo lief BlackShoot unter AmigaOS3.9 mit 060er und P96 einwandfrei. BlackShoot bietet einige nette Gags wie die Comic Figuren, spricht mich persönlich allerdings nicht so sehr an, da ich kein Freund von “zusammengewürfelten” Gafiken bin, sprich ich würde mir ein einheitliches Aussehen der Figuren wünschen und nicht den Mix aus Comic, Fotovorlagen.



Spielerisch erfüllt BlackShoot allemal seinen Pflicht und wer weiß inwiefern sich das Spiel noch in Zukunft entwickelt. Fans von Moorhuhn werden allerdings AmHuhn auf dem Amiga weiterhin bevorzugen oder auf oben genannte Klassiker zurückgreifen.

Quelle:
www.blackbird-net.de
E-Mail: blackbird@blackbird-net.de

(Olaf Köbnik)

Desert Racing of BarDos

Preview

Wunder gibt es immer wieder!

Im April 2000 wurde auf der “Amiga Future” Leser CD 24, die erste Demo Version von Ðesert Racing veröffentlicht. Heute, vier Jahre später,scheint es, das Desert Racing die verbliebene Amiga “Zocker” Gemeinde, um ein weiteres Autorennen bereichern wird.



Seit der ersten Demo Version, ist der Entwickler Ralf Schmidt alles andere als untätig gewesen,ganz im Gegenteil. Desert Racing zeigt wieder einmal mehr, wozu Amiga Entwickler fähig sind. Und somit dürfte Ralf Schmidt,fast im Alleingang, das wohl letzte Kommerzielle Autorennen für den Amiga Klassik entwickelt haben, das vom APC&TCP vertrieben wird.

Desert Racing verwendet die Voxelspace Technik, vielen bekannt von Spielen wie “The Shadow of the Third Moon” von Black Blade oder “Wheels on Fire” von Prolixity. Wobei Desert Racing mit Abstand zu den besseren,wenn nicht sogar zum besten Amiga Spiel dieser Technik gehört.

Desert Racing liegt mir in der letzten Beta Version vor und diese dürfte mit der Verkaufsversion so gut wie identisch sein.

Bevor es los geht, sollte Desert Racing am besten auf die HD Installiert werden. (Selbstverständlich läst es sich auch direkt von CD starten.) Wobei es drei Möglichkeiten gibt. Die Minimum Installation benötigt 120 MB auf der HD, die Standard 358 MB und die Maximum 660 MB. Das ganze wahlweise für AGA oder GFX Karten (320x240 8bit / 320x256 8bit). Ein 68030 sollte als minimum angesehen werden, besser natürlich ein 68060 Prozessor oder eben WinUAE. 28 MB Fast Ram noch unter der Haube und schon kann es los gehen.

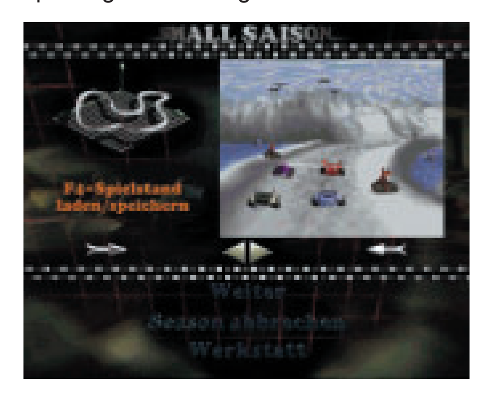
Start your Engines!

Zum Einstimmen auf mein erstes Rennen gibt es eine Introanimation vom feinsten. Ehrlich, die Animationen und Zwichensequencen von Desert Racing zeugen durchweg von einer hohen Qualität. Allerdings wird sich der Rennsport begeisterte Amiga User beim Intro fragen, was hat ein Raumschiff im Weltall mit einem Autorennen zutun?

Nur soviel, irgendwo in den weiten Welten der Galaxy werden vier Boliden auf einem Planeten abgesetzt um gegeneinander anzutreten.

Ihr seht schon Desert Racing ist keine wirkliche Realistische Rennsimulation, sondern irgendwo zwischen XTR-Racing und Flying High einzuordnen.

Desert Racing liegt in einer Deutschsprachigen und Englischen Version vor



und nach der Länderauswahl, erwarten mich erst einmal einige Grundsätzliche Konfigurations Menüs. Neben der Auswahl der Spieleranzahl (1 oder 2 Spieler), Kontroller (Joystick oder Tastatur), lassen sich noch Gegnerstärke, Waffensystem (Ein oder Aus) , Lenkhilfe oder Schaden einstellen. Die Auswahlmenüs lassen sich schön ansehen und machen Lust auf mehr!

Nach einer schön gemachten Lade-Animation geht es nun zum Hauptmenü. Und hier kommt für mich persönlich schon der erste Wehrmutstropfen, doch dazu später mehr. Zum einen kann man sich für ein Einzel Rennen entscheiden oder für eine

Saison. Im Einzel Rennen könnt Ihr lediglich um Punkte fahren, sprich je nachdem welchen Platz Ihr belegt, bekommt Ihr eine gewisse Anzahl von Punkten und könnt Euch somit in der Highscore später verewigen.

Die Saison besteht eigentlich aus drei Saisons,wobei eine small, medium und big Saison zur Auswahl stehen. Die Saisons unterscheiden sich lediglich von der Anzahl der Strecken die gemeistert werden müssen. Die big Saison besteht z.b. aus 12 unterschiedlichen Strecken, diese Strecken werden immer wieder per Zufallsprinzip neu ausgewählt, somit kommt hier schon mal keine Langeweile auf und

es ist für ausreichend Abwechslung gesorgt.

Allerdings gibt es keine Infos zu den einzelnen Strecken wie Name, Schwierigkeitsgrad etc. Hier fehlt mir etwas die “Stimmung” eines Rennspiels, in dem ich eine vorgegebene Saison zu spielen hätte und dann eventuell bei erfolgreicher Platzierung, in die nächste Saison hätte aufsteigen können. Bei Desert Racing, ist somit jede Saison durch das Zufallsprinzip der Strecken, einmalig.

Hat man sich für eine Saison entschieden, wählt man noch eines der vier zur Verfügung stehenden Sportwagen aus. Wobei die Fahrzeuge sich im Grunde nur von der Farbe und dem Design unterscheiden, hier hätte ich mir eventuell schon ein paar spielspezifische unterschiede gewünscht wie Fahrverhalten oder Motorleistung, Name etc. Man darf aber immer wieder nicht vergessen, das Desert Racing ein “Ein-Mann” Projekt ist und sich der Entwickler wohl auf das wesentliche beschränkt hat, um überhaupt sein Spiel

zu Ende zu bringen.



Die Saison beginnt...

Im Saison Main Menü erhält man einen überblick der zu fahrenden Strecken, die verkleinert dargestellt werden. Zudem kann man Reihenfolge der Strecken frei wählen. Was gerade für Anfänger von Vorteil ist bez. später für das Strategische Vorgehen um die besten Plätze

wichtig ist.

Denn eines habe ich bis dato noch nicht erwähnt, wie das Rennen an sich

verläuft. Wie im Einzel Rennen wird auch in der Saison um Punkte gespielt. Dazu kommt, das man sein Fahrzeug im laufe der Saison bez. für jede Strecke tunen kann. Denn wie es sich für ein gutes Rennspiel gehört, verfügt auch Desert Racing über eine Werkstatt. Hier kann

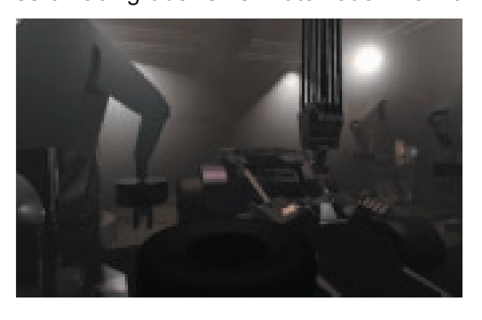


man sein Fahrzeug nun mit Reifen, Motor und dem einstellen der Federung für jedes Rennen ausrüsten und selbstverständlich reparieren. Vorrausetzung ist das nötige Kleingeld dazu. Dieses verdient man sich, in dem man versucht so viele Münzen die auf der Strecke verteilt sind, aufzusammeln. Hier kommt wieder der “Fun Racer” in Desert Racing durch. Anstatt Punkte für einen Platz, wäre es mir persönlich lieber gewesen man hätte Preisgelder erhalten und dazu noch wie z.b. bei Lamborghini von Titus, Wetten abschließen können gegen seine Gegner. Aber nun gut,hier muss man Münzen sammeln.

Wenn man sich wahrlich über eines in Desert Racing nicht “beschweren” kann, sind es die Spieloptionen bez. Einstellungen. Mit den den Tasten F1 bis F5 lassen sich die Landschaftsauflösungen ändern und z.b. die Bäume ein und abstellen. Auf meinem A4000/60 bin ich Geschwindigkeitsmässig in der Auflösung 2x1x1 wunderbar gefahren.

Mit F6 läst sich die gesamte Anzeige von Desert Racing aus bez. einblenden. F7 bis F8 ermöglicht Euch die Höhenverstellung einzustellen und mit F9 bez. F10 könnt Ihr zoomen und das sogar bis Ihr die “one Person” Ansicht habt und somit direkt im Wagen sitzt. Dazu lassen sich noch Staub, Hintergründe, Wolken und Kamerschaltung einstellen. Nachdem ich alles zu meiner Zufriedenheit eingestellt habe, was man auch jederzeit im Rennen selber machen kann, gehts nun endlich los.

Wie spielt sich Desert Racing?
Gut, wenn nicht sogar sehr gut!
Wer befürchtet das Desert Racing letztendlich an der Steuerung scheitern wird, der darf hier beruhigt werden. Mit ESC Taste läst sich die Steuerungsempfindlichkeit einstellen und somit sollte jeder seinen Ansprüchen gerecht werden. Ich spiele auf höchste Empfindlichkeit mit einem CD32 Pad und bin begeistert. Mein Fahrzeug erreicht nach kurzer Zeit Höchstgeschwindigkeit und es macht wahre Freude durch die Landschaften von Eis, Wüste und Gebirge zu fahren. Doch halt, so einfach wie es sich jetzt liest ist es nun nicht. Auch ich habe meine Zeit gebraucht um meine für mich beste Einstellungen zu finden und wer glaubt das Desert Racing leicht ist, sollte sich eines besseren belehren lassen. Es benötigt schon einiges an Übung und Geschick um die Strecken zu meistern. Nicht nur das mein Fahrzeug, mit jedem ungewollten Zusammenstoss mit Hindernissen oder Mitstreitern an Leistung verliert, auch gibt es einige sehr tückische Strecken, die zudem auch noch mit Hindernissen versehen wurden. Zum Glück verfügt Desert Racing über eine “Automatic”. Damit



übernimmt der Computer die Steuerung Eures Fahrzeugs und manövriert Euch somit sicher aus schwierigen Positionen oder Ihr schaut Euch das Rennen einfach passiv an.

Das ganze läst sich auch noch mit dem Waffenmodus spielen, hier habt Ihr die Möglichkeit Eure Gegner mit verschiedenen Waffen ala Roadkill von Vision Software von der Strecke zu pusten.



Mein persönliches Fazit bez. Gesamteindruck ist, das Desert Racing von Ralf Schmidt mit Sicherheit die Amiga Rennspiel Ära auf dem Klassik Amiga mit würde beenden wird, auch wenn das Spiel wohl wesentlich später erscheint, als ursprünglich geplant.

Vom Konzept her, hätte ich mir mehr tiefe gewünscht, das heißt vorgegebene Saisons mit Preisgeldern, Ansätze wie die Werkstatt und die Möglichkeit sein Fahrzeug zu tunen sind ja vorhanden. Dazu wären Features wie eine Auflistung der besten Zeit, Rundenrekorde etc. wünschenswert gewesen.

Auch das unterschiedliche Fahrverhalten der Fahrzeuge, Namen von Strecken und Fahrzeugen hätten Desert Racing gut getan um ein Rennspiel im Klassischen Sinne auf dem Amiga darzustellen, aber vielleicht war das ja gar nicht das Ziel vom Entwickler.

Desert Racing macht einfach spass, es wird mit viel liebe zum Detail präsentiert und verfügt über ein schönes Design sowie Farbvielfalt. Hier gibt es nichts zu bemängeln. Nachteilig würde ich die etwas teilweise sehr schwierigen Streckenabschnitte bewerten, die zudem manchmal noch mit Hindernissen versehen sind, sodas der Spielfluss dadurch gebremst wird. Auch überzeugt die “Automatic” nicht zu 100%. Der Computer ist nicht immer “schlau” genug um das Fahrzeug aus schwierigen Situationen zu befreien, sondern erhöht Euren Schaden nur unnötig.

Alles in allem ist Desert Racing eine schöne Bereicherung für alle Amiga Klassik Racing Fans.

Infos:

Entwickler: Ralf Schmidt
Status: Kommerziell - Preis noch nicht bekannt.

Systemanforderungen von Desert Racing:

- Amiga (WinUAE) mit 1,5MB Chip Ram und 28MB Fast Ram
- AGA oder Grafikkarte
- 68030 25Mhz oder höher
- CD-ROM-Laufwerk (Direkt von CD spielbar)

Kontaktadresse:

APC&TCP
Andreas Magerl
Postfach 83,
D-83234 Übersee
Tel:08642/89995
Fax: 895004

http://www.apc-tcp.de

(Olaf Köbnik)

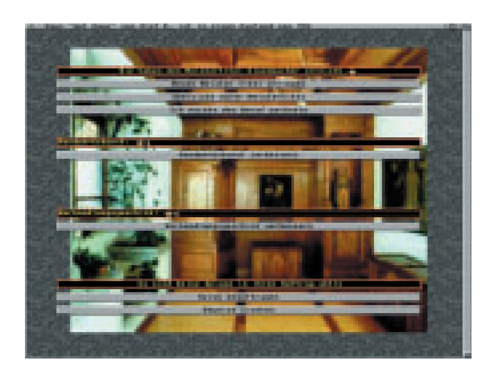
Die Kleine Gilde II

Preview

Der Amiga-Spiele Markt ist für den Klassik-Amiga im Kommerziellen Bereich schon lange am Ende. Neuerscheinungen sind Mangelware und selbst im PD-Sharware Sektor scheint es, das es immer weniger Spiele Entwickler gibt.

Umso erfreulicher ist es,das Spiele Perlen wie “Die kleine Gilde II” auch noch im Jahr 2004 den Weg zum Amiga finden.

“Die kleine Gilde II” von Steffen Nitz, vielen bekannt durch seine Programme “SN-Euro Archive” oder in der Vergangenheit “BürgerMeister”, ist ein rundenbasierende Wirtschaftssimulation, die im Mittelalter,in der Stadt Dresden spielt. Zudem befinden sich noch Elemente von Echtzeit-Strategie-Spielen und Rollenspielen in “Die kleine Gilde II”. Ein ganz besonderes Feature ist die Lebenssimulation. Hier können bez. muss man eine Familien-Dynastie gründe um nach seinem Tod das Spiel fortsetzten zu können.



Bevor es los geht...

“Die kleine Gilde II” - Version 0.1 von 29.02.04 Registriert.

Nach dem Entpacken des Archives, findet man zwei Versionen von “Die kleine Gilde II”. Wobei die “Die kleine Gilde_NoGFX” ausschließlich für “schwache” Rechner ohne GFX Karte gedacht ist.

Im DKG Prefs Programm lassen sich die Fonts für das Spiel einstellen sowie der Bildschirmmodus. Ein Screenmode von 800x600 ist hier als Minimum anzusehen!

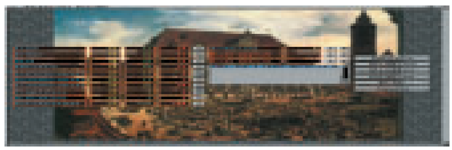
Nachdem Spielstart von DKG (Die Kleine Gilde), stehen mir verschiedene Lade Optionen zur Verfügung. Nachdem ich mich für ein “neues Spiel” entschieden habe, muss ich meinen Spielernamen, mein Geschlecht, Spielgrad (normal oder schweres Spiel) sowie einen Beruf auswählen. (Schmied, Steinmetz, Wirt oder Tischler). Danach kann ich mir noch eines von zehn Wappen aussuchen und schon geht’s los.

Wie anfangs schon erwähnt ist DKG eine Wirtschaftssimulation und somit be-



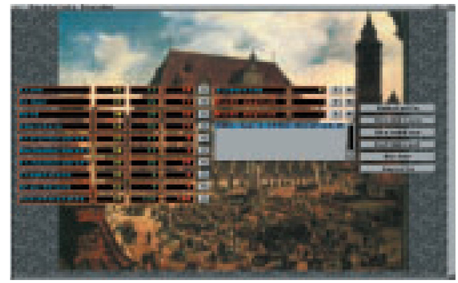
steht die Hauptaufgabe darin, Waren zu kaufen und zu verkaufen. Doch wer jetzt glaubt dabei handelt es sich um eine trockene und langweilige Angelegenheit, wird feststellen müssen, das DKG über viele abwechslungsreiche Optionen verfügt und somit alles andere als “trocken” ist.

Das Kerngeschäft besteht daraus, das Ihr Euch in Eurem Beruf weiterbildet



um somit später mehr Waren zu produzieren in dem Ihr weitere Gebäude baut oder alternative den Beruf ganz wechselt.

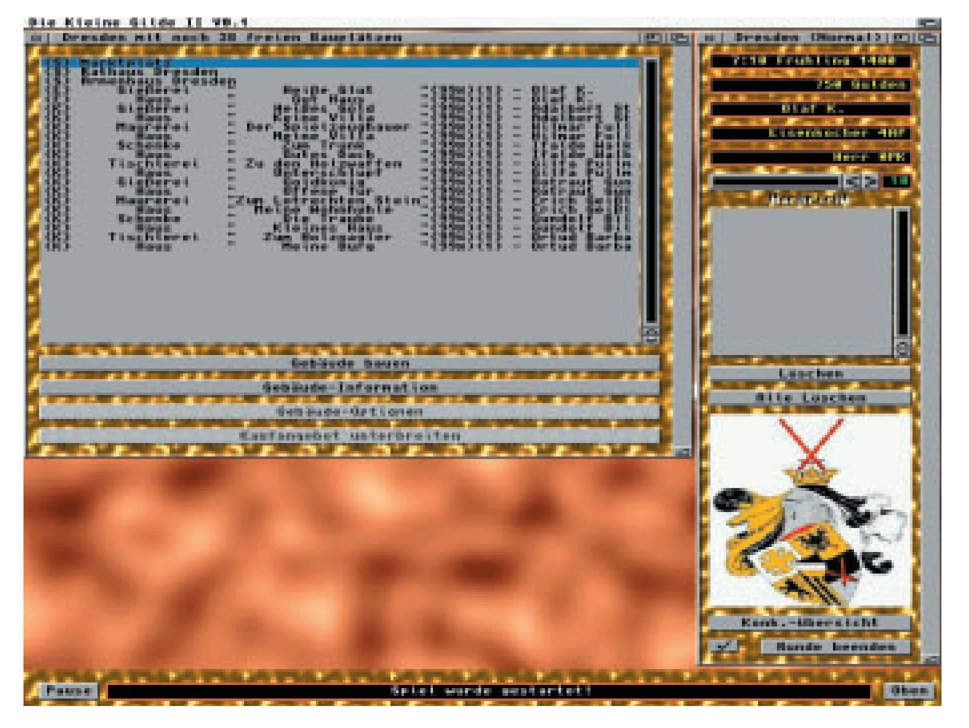
Beispiel Ihr startet mit dem Beruf “Schmied”. Als Schmied kann man zu Anfang nur die Waren Rapier, Silberring und Beschlag produzieren. Durch den späteren Bau einer Gießerei, Schmiede oder Goldschmiede lassen sich dann Dazu muss man mehrere Meistertitel erwerben (Handwerks-Studium) und seine Verhandlungsgeschick (Handels-Studium) verbessern. Dies ist aber nur möglich wenn Ihr über genügend Aktions-Punkte verfügt.



Schaffe, Schaffe Häusle bauen.

Los geht’s, als Schmied.

Zum einen besitzt man am Anfang des Spieles als Schmied über eine Gießerei und einem Haus. Zuerst sollte man die Werkstatt besuchen um dort die ersten Vorbereitungen zu treffen. Da man zu Anfang nur über einen Mitarbeiter verfügt,ist es Ratsam dafür zu sorgen, das sich schnellmöglichst ein Lehrling finden läst. Diesen kann man unter “Personalverwaltung” suchen lassen. Nach 4 Jahren läßt sich dann der Lehrling zum Gesellen befördern. Mein Mitarbeiter dagegen kann schon anfangen zu prodzuieren, dazu muss er aber “eingeteilt” werden.





Jeder Mitarbeiter kann für verschiedene Produktionsabläufe eingeteilt werden.

Wie produziert man Waren?

Die Waren sind in drei Gruppen eingeteilt. Zum einen gibt es die "Rohstoffe", als Schmied braucht man Eisen und Silber um "Zwischenprodukte" herzustellen (Beschlag) oder "Fertigprodukte" (Silberring, Rapier). Da man zu Anfang über eine gewisse Menge an Rohstoffen verfügt sowie über Zwischen und Fertigprodukten, teile ich meinen Mitarbeiter zum herstellen von Silberringen ein. Nun Produziert mein Mitarbeiter solange Silberinge, bis der Arbeitstag zu Ende ist oder er kein Silber und Eisen mehr hat, um Silberringe zu produzieren. Hier muss man immer sehen das ausreichend Lagerbestand der Rohstoffe bez. Zwischenprodukte vorhanden ist.

Wo kaufe / verkaufe ich meine Waren. Um gleich in der ersten Runde zu Geld zu gelangen, verkaufe ich meine Fertigprodukt "Silberring" auf dem Marktplatz. Der Marktplatz ist die zentrale Anlaufstelle für den Handel. Hier kauft und verkauft man sämtliche Waren. Man kann aber auch Zwischenprodukte oder Fertigprodukte bei der Konkurrenz zu teilweise besseren Konditionen kaufen bez. verkaufen.

Um allerdings zum Marktplatz zu gelangen verfügt man über einen Karren. Anfangs hat man natürlich nur eine Karre zur Verfügung, die gerade mal 20 Einheiten transportieren kann. Diese Karre ist zudem auch nicht die schnellste und man sollte, sobald man über das nötige Kleingeld verfügt, sich eine bessere karre kaufen. Auch fallen regelmäßig Reparatur Kosten für die Karre an (Reparaturkosten fallen aber auch für die Werkstatt und dem Haus an).

Ist man nun am Marktplatz angelangt, findet man die aktuellen Ein und Verkaufspreise Preise der Waren, sowie dem Bestand der zum kauf zur Verfügung steht.

Silberringe verkauft und auf dem Rückweg zur Werkstatt werden gleich noch mal 20 Einheiten Eisen mitgenommen. Nachdem in meiner Werkstatt die ersten Produkte gefertigt werden, ich einen neuen Lehrling gefunden habe und Waren verkauft habe, ziehe ich es vor in meinem Haus noch mein Verhandlungsgeschick sowie meine Handwerkskunst zu verbessern.

Schließlich möchte ich ja so schnell wie möglich einen Meistertitel bekommen. Somit wäre die erste Spielrunde (Jahr) beendet. Die nächsten Runden sollte man damit verbringen Gewinnträchtig Waren zu verkaufen, den Lagerbestand in der Werkstatt zu erhöhen (max. 60 Einheiten) und sich einen besseren Karren zu kaufen. Nicht zu vergessen regelmäßig sämtliche Gebäude reparieren zu lassen und seine Fähigkeiten zu verbessern. Sollte das alles klappen, könnt Ihr Euch schon in wenigen Jahren über den ersten Titel als Bürger freuen.

DKG wird neben vielen weiteren Optionen mit Features wie Ereignissen in dem Ihr Geld/AP Punkte gewinnen oder verlieren könnt, einem Poker Spiel in dem Ihr Geld setzten könnt, Bogenschiessen wo Ihr Euer Geschick unter beweis stellen müsst und letztendlich noch durch eine Geschichts Chronik der Stadt Dresden abgerundet.

DKG befindet sich ja noch im Entwicklungsstadium und weitere Optionen sind geplant oder schon teilweise eingebunden aber noch nicht nutzbar. (Armenhaus) Da das Spiel aber im jetzigen Stadium schon recht umfangreich ist und sehr viel Spaß macht,mindern die fehlenden Optionen nicht die Qualität.

Abschließend kann ich allen, die immer schon gerne spiele wie Kaiser, Hanse oder Fugger gespielt haben, DKG wärmstens empfehlen. User die mit einer Screenmode von 800x600 vorlieb nehmen müssen, haben das nachsehen, da sich durch die ganzen Fenster die sich im verlauf des Spiels öffnen, DKG zu einem kleinen "Klick" Marathon entwickelt. Die Grafik erfüllt Ihren Zweck, könnte aber noch etwas aufgebohrt werden. Wer hier helfen möchte kann sich gerne mit Steffen Nitz in Verbindung setzten. Handels Spiele dieser Art sind auf dem Amiga in der Vergangenheit leider nicht mehr erschienen und somit schließt Steffen Nietz mit DKG II diese Lücke zum besten. Die Sharewaregebühr von 10,00 Eur sollte Euch nicht davon abhalten, die Weiterentwicklung zu unterstützen.

Infos:

Entwickler: Steffen Nitz - Steffen.Nitz@t-online.de
Homepage: http://www.sn-archive.privat.t-online.de/
Status: Shareware 10.- EUR
Version: 0.1 Beta

Systemanforderungen:

- AmigaOS 3.1 oder höher (Amiga,UAE,Amithlon)
- 68030 oder höher mit 16 - 20 MB fast Ram
- GFX Karte mit einem Screenmode min. 800x600x256

Low End Version

- AmigaOS 2.1 oder höher
- 68030 oder höher mit 4 - 6 MB fast Ram
- AGA oder GFX Karte mit 800x600x16

Update:

Eine Englischsprachige Version sowie eine MorphOS Version sind in arbeit.

(Olaf Köbnik)

Interview mit Steffen Nitz
(Die kleine Gilde II)

AMIGAINSIDER Hallo Steffen, kannst Du bitte etwas über Dich und Deinem Amiga Werdegang erzählen?

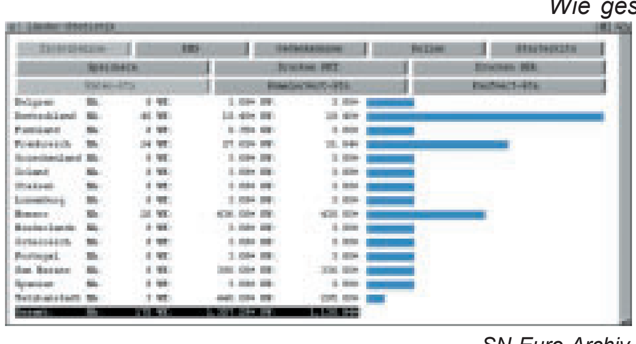
Mein Bruder Rainer hat sich 92/93 einen Amiga 500 zugelegt, von dem ich ziemlich begeistert war und ich übernahm seinen C64 wo ich meine ersten Programmier-Erfahrungen sammelte. Später 94/95 rüstete mein Bruder den A500 auf OS3.1 mit HD und 8MB Ram auf, wovon aber Dank eines defektes nur 4MB verfügbar waren. Irgendwann, wollte ich dann mit dem Amiga programmieren und versuchte mich erst auf den besagten A500, mit AmigaBasic. Womit ich, aufgrund mangelnder Dokumentation nicht weit kam. Dann sah ich eine Anzeige in einer Amigazeitschrift über BlitzBasic II, ich wartete nicht lange und Bestellte mir die Englische Version für ca. 139DM. Mit der Englischen Version machte ich dann ein paar Versuche zu programmiere. Dann viel ich meinen Bruder jeden Tag auf den Wecker, da ich den A500 besetzte. Ok dachte ich mir, du brauchts einen eigenen Amiga. Also holte ich mir den A1200 Magic 810HD mit der Blizzard 1230/50Mhz und 4MB Ram (den ich später in einen A1200T PPC ausrüstete). Nun hatte ich Zeit, mich um BlitzBasic zu kümmern. Allerdings kann ich kein englisch, weshalb ich mit der englischen Version nicht sehr weit kam, aber einen Einblick erhielt. Deshalb legte ich mir noch die Deutsche Version für damals 225DM zu, womit ich dann nach einigen lernen, mein erstes Projekt schrieb, soviel ich noch weis war es die Wirtschaftssimulation "Bürgermeister I". Ein WB-Programm wie alle meine bisherigen Projekte, gefolgt von Regist I (Registrungs-Verwaltung), Bürgermeister II, Regist II und CMLV I&II (CD-MC-LP-Verwaltung). Dann nach ca. 2 Jahren Pause von der Programmiererei folgten meine 4-5 SN-Archive (Siehe Homepage) und RunTime welches aber mit StormC4 entstanden ist. (StormC4 holte ich mir 2002 für ca. 100Euro).

SN-Euro-Archiv

Ich fing dann an, an der "Die Kleine Gilde" zu schreiben bis ich alle Unterlagen verlor, wonach ich dann eigentlich den Amiga verlassen wollte, bis zum 13.09.2003 als ich für Windows oder Linux eine vernünftige Euro-Münzen-Verwaltung suchte, die aber erfolglos blieb. Ich wollte unter Linux dann eine Euro-Verwaltung mit KDE entwickeln, hatte dann aber schon sehr bald keine Lust mehr mich in KDE einzuarbeiten, da es mir zu kompliziert war und KDE auch keine deutsche Dokumentationen besaß. Aber da ich eine Euro-Verwaltung dringend benötigte entschied ich mich diese mit BlittzBasic auf dem Amiga zu verwirklichen. Es entstand also SN-Euro-Archiv, wo gerade die Version 1.4 entwickelt wird. Ich war aber mit SN-EuroArchiv nicht ausgelastet, weshalb ich nach langen überlegen, das Projekt "Die Kleine Gilde II" begann ...

AMIGAINSIDER Anfang 2004 hast Du die erste öffentliche Version von Deiner Wirtschaftssimulation "Die kleine Gilde II" veröffentlicht. Wie kam es zum Re-Release nachdem Du schon 2003 eine Version in entwicklung hattest?

Wie gesagt, war ich mit SN-Euro-Archiv nicht ausgelastet, also überlegte ich was ich noch so machen könnte und entschied mich dazu, das Projekt "Die Kleine Gilde II" wieder aufflammen zu lassen. DKG I musste ich leider aufgeben da ich alle meine Unterlagen verloren hatte. Also entstand leider nur ein Release von DKG I und ich wollte mit dem Amiga aufhören. Ich entschied mich aber dann nach ein paar Programmier-Versuchen unter Linux und Windows dazu, Die Kleine Gilde II zu schreiben. Am 29.02.2004 kam dann mit dem Okay von Olaf Köbnik, den ich, glaub ich, als Beta-Tester für DKG II bezeichnen darf, das erste Release von DKG II.



SN-Euro-Archiv

AMIGAINSIDER Was hat Dich damals auf die Idee gebracht, DKG für den Amiga umzusetzen bez. kannst Du unseren Lesern etwas über das Spielprinzip von DKG erzählen?

Ich suchte nach einen neuen Spiel für Windows und entdeckte in einem Kaufhaus, die Wirtschaftssimulation "Die Gilde" und kaufe es. Nachdem ich das Spiel eine Zeitlang spielte, stellte ich fest, das ich das Spiel mit Gravierender Grafischen Einschränkung (Kein 3D) doch für den Amiga umsetzen könnte. Mich faszinierte das Spielprinzip mit den vielen Möglichkeiten, wo ich mir fast sicher bin, das ich noch nicht alle entdeckt habe.

Es ist eine rundenbasierende Wirtschaftssimulation, für den Zeitraum des Mittelalter von 1400 bis 1600. Aber auch ein Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspielelementen und eine Lebenssimulation. Das Faszinierende an Die Kleine Gilde ist, das man eine ganze Familiendynastie gründen muss, wenn man nach dem Tod seines Charakters nicht schön aufhören, sondern mit seinen Kindern weiterspielen möchte.

Man ist Handelsmann, der am Anfang in einen der Startberufe wie Schmied, Tischler, Steinmetz, Alchimist, Parfümier, Wirt, Dieb, oder Prediger schlüpft. Wenn man ein wenig Geld zusammen gerafft hat, kann man auch den Beruf wechseln um z.B. Geldleiher oder einen anderen der Startberufe zu wählen. Zusätzlich kann man sich um Ämter in der Landesebenen Stadtrat, kirchliche Ebene, Stadtdiener, Stadtschergen und Informanten bewerben.

AMIGAINSIDER Orientierst Du Dich bei der Entwicklung von der DKG ausschließlich an die PC Vorlage "Die Gilde" oder in welchen Punkten unterscheidet sich Deine Version von der PC Version?

Ich orientiere mich hauptsächlich an der PC-Version, versuche aber eigene Ideen mit einzubinden. In der PC-Version ist es z.B. nicht möglich auf Gesetzte Einfluss zu nehmen. In der Amiga-Version ist es aber schon möglich Einsprüche gegen Gesetzte vorzubringen, die dann irgend-

wann geändert werden. Und so wie ich das beurteilen kann gibt es schon mehr Zufalls-Ereignisse als in der PC-Version vorhanden sind. Außerdem gibt es noch einen Armbrust-Wettbewerb der im Original nicht vor kommt.

AMIGAINSIDER Du hast schon einige interessante Spiel-Elemente in DKG eingebunden, welche Ideen hast Du für zukünftige Versionen bez. gibt es Ideen die sich nicht umsetzten lassen?

In der nächsten Version wird es das werben von Ehepartnern, die Heirat, der Nachwuchs, der eigene Tod und schließlich das Erbe am eigenen Kinde geben. Außerdem können dann 1 oder 2 Waren benutzt werden (nötiger Teil für die eben genannten dinge). Einbauen lassen sich so gut wie alle Dinge der PC-Version, nur an der Grafischen Darstellung hapert es.

AMIGAINSIDER Worin unterscheidet sich Deiner Meinung nach DKG von anderen Amiga Wirtschaftssimulation bez. welche Eigenschaften würdest Du besonders hervorheben?

Hm, darüber habe ich mir noch keine Gedanken gemacht. Spielerisch gefällt mir DKG sehr gut, allerdings könnte es meiner Meinung nach, etwas weniger Fenster geben die man im laufe des Spieles öffnen bez. schließen muss, vorausgesetzt man hat nur einen Sceennmode von 800x600 zur Verfügung.

AMIGAINSIDER Wird DKG sich vom Spielaufbau/Ablauf in Zukunft noch ändern?

Glaube nicht, das sich da noch was ändern wird.

AMIGAINSIDER Grafisch wirkt die DGK schon ganz nett, könnte aber noch etwas fein Schliff gebrauchen, bez. ein etwas Einheitlicheres Gesamt Design, planst Du in dieser Richtung noch etwas?

Als erstes bräuchte ich einen Grafiker, ohne ihn sind alle Planungen sinnlos.

AMIGAINSIDER Auf welchem System wird DKG entwickelt und welche Software kommt dafür zum Einsatz?

DKG II wird unter Amithlon mit OS3.9 entwickelt. An Software benötige ich bis jetzt AmiBlitz2, GoldED, StormC4 und diverse kleine Tools wie Watchmem, SnoopDos usw.

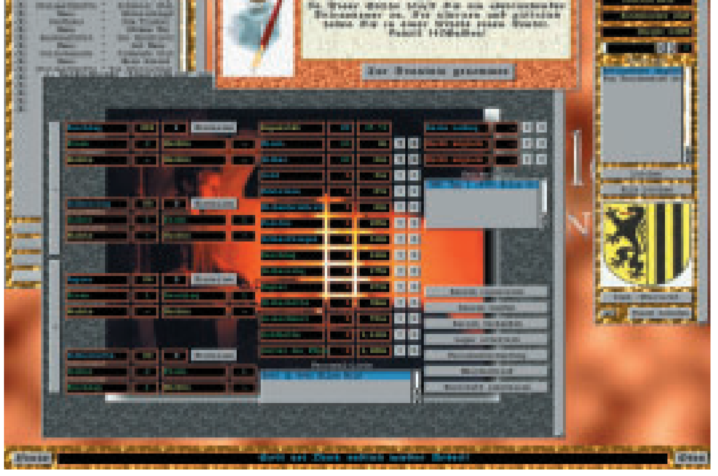
AMIGAINSIDER Wie lange hast Du bis jetzt an DKG entwickelt?

Wie lange ich an DKG I gesessen habe weiß ich leider nicht mehr, aber an DKG II entwickle ich seit Oktober 2003.

AMIGAINSIDER Gibt es eines der derzeitigen Systeme bez. Alternativen die für Dich in Zukunft als Entwickler Plattform in Frage kommen? Sprich welches OS, wirst Du in Zukunft unterstützen?

Eigentlich nicht, wenn OS4 nicht gerade auch für den PC erscheint, so wird es bei OS3.9 bleiben, ggf. noch MorphOS.

AMIGAINSIDER Eine Wirtschaftssimulation ist schon lange nicht mehr für den Amiga released worden, welche Motivation beflügelt Dich um solch ein Spiel



Die Kleine Gilde II

zu entwickeln, bez. glaubst Du es gibt noch ausreichend Spieler am Amiga?

Ich programmiere hauptsächlich aus Zeitvertreib. An DKG II fasziniert mich weiterhin der Punkt mal ein größeres Projekt in Angriff zu nehmen. Hoffentlich behalte ich den Überblick. Ob es noch ausreichend Spieler für den Amiga gibt kann ich nicht beurteilen, ich wäre aber schon froh wenn sich 3-5 Leute für das Spiel registrieren lassen.

AMIGAINSIDER Bist Du mit den Reaktionen auf DKG, der User bis dato zufrieden?

Ja, es geht, könnte ruhig ein wenig mehr sein.

AMIGAINSIDER Was glaubst Du ist der Grund, das es immer weniger Entwickler gibt, die Interesse haben Shareware/Freeware Spiele zu entwickeln?

Die Amiga-User werden immer weniger und somit das erhalten die Entwickler kaum bis gar keine Reaktionen mehr auf ihre Software.

AMIGAINSIDER Welche Spiele bevorzugst Du heute noch am Amiga?

Ich spiele sehr selten und gar nicht mehr mit dem Amiga. Mit dem Amiga programmiere ich nur und halte meine Euro-Verwaltung (SN-EuroArchiv) auf den neusten Stand.

AMIGAINSIDER Können Wir mit weiteren Spielen bez. Programme von Dir rechnen in Zukunft?

Erst mal nein. Ich bin mit DKG II und SN-EuroArchiv voll ausgelastet.

AMIGAINSIDER Wie schätzt Du die Zukunft vom AmigaOS System ein (Amiga Klassik/AmigaOne) bez. was wäre Deine Wunsch Vorstellung, wie das AmigaOS in Zukunft aussehen sollte?

Ich sehe keine Chance dafür das der Amiga wieder populärer, egal ob AmigaOne oder Amiga Klassik werden wird. Ich glaub das der Markt noch kleiner als klein werden wird. Ich wünschte mir AOS4 würde auch für den PC erscheinen. Ich habe nicht das Geld und den Platz,mir einen AmigaOne, Pegasos usw. hinzustellen und ich schätze mal das es vielen genauso geht.

AMIGAINSIDER Deine letzten Worte an die Leser?

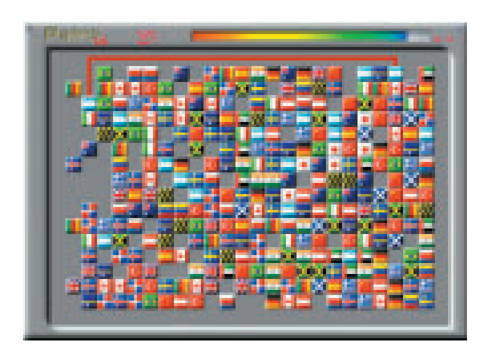
Gebt allen Programmierern viel Feedback z.B. durch Registrierungen und Vorschlägen wenn ihr die Programme benutzt. Um so mehr positiven Feedback es gibt um so höher ist die Wahrscheinlichkeit, das noch Software für den Amiga erscheint. Und Finger weg von Raubkopien!! Die tragen letztlich dazu bei das der Amiga stirbt!!

(Interview führte Olaf Köbnik)

PairsNG 2.4 Beta - Preview

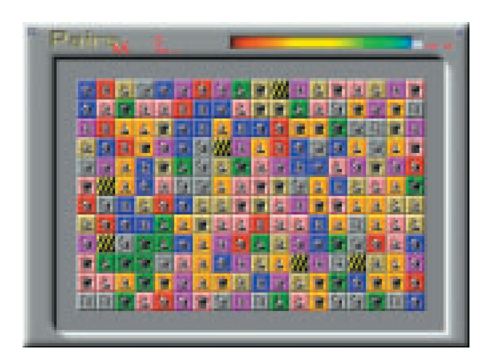
Dem Einem oder Anderen dürfte das Spiel “Pairs” noch ein Begriff sein, das 1996 zum erstenmal in der Version 1.0 von “Tobias Lenz” veröffentlicht wurde. (Siehe Aminet) 1997 erschien dann auch bis dato die letzte öffentliche Version 1.33 und nun 6 Jahre später, gibt es mit “PairsNG” einen mehr als würdigen Nachfolger von “Christoph Kimna”.

Doch kommen Wir erst einmal zum Spiel selbst. PairsNG ist eine Variante aus Memory, Shanghai und ähnlichen spielen.



Ein Spielbrett mit insgesamt 216 Steinen (Modus:Normal) muss abgebaut werden. Dies geschieht indem man wie bei Shanghai, zwei Spielsteine der selben art vom Spielfeld abbaut. Auf dem Spielfeld befinden sich 24 verschiedene arten von Spielsteinen, diese können aus Motiven, Logos, Farben etc. bestehen. Derzeit gehören folgende Spielsätze dazu:

- Flags - 24 versch. Länderfahnen
- Chess - 24 versch. Schachfiguren
- Tiny Toons - 24 versch. Figuren



Ein ausgewähltes Paar verschwindet aber nur, wenn eine direkte Linie, zwischen den Steinen gezogen werden kann. Ist irgendwo ein Stein im Weg, klappt es nicht. Konnte eine Linie gezogen werden, wird diese angezeigt und beide Steine verschwinden. Die Linie zwischen den Steinen darf 2 mal abknicken bzw. einschlagen im 90 Grad Winkel.

Soviel zum eigentlichen Spielprinzip! Das ganze geschieht natürlich unter einer vorgegebenen Zeit!

Beginner: 12 * 8 Steine 240 Sek. Zeit
Normal: 18 * 12 Steine 480 Sek. Zeit
Profi: 24 * 16 Steine 860 Sek. Zeit

Pro abgebautem Paar gibt es 10 Punkte.

Sind alle Steine abgebaut - gibt es die restl. Zeit als Punktebonus. Dann startet ein neues Level mit einem neuen Brett, aber pro Level nimmt die zur Verfügung stehende Zeit um 30 Sekunden ab. Das Spiel endet, falls die Zeit vor Abbau aller Steine zu Ende war.

Doch kommen Wir zurück zu PairsNG, das sich wunderbar auf der WB spielen läst (und auch nur dort). Die mir vorliegende Version ist 2.4 Beta und PairsNG hat in kurzer Zeit schon einige Updates erhalten seit es in Version 2.00 Beta erstmals veröffentlicht wurde.

Die Optik und somit Präsentation des Spiels ist mehr als gelungen und begeistert. Bilder sagen mehr als 1000 Worte und ich denke die Screenshots sprechen hier für sich. Doch PairsNG bietet weitaus mehr als nur schöne Grafiken! Das Spiel wurde mit Jokerfeldern aufgebohrt. Die Jokerfelder können (müssen aber nicht) abgebaut werden und verbergen Positive wie Negative Items (zufallsmäßig ausgesucht).

Z.b.
- mehr/weniger Punkte
- mehr/weniger Zeit
- weniger Steine/mehr Steine (schon abgebaute erscheinen wieder)

Dies erhöht den Spielspass um ein weiteres und hier ist die richtige Taktik und das dazugehörige Glück, von Entscheidung um einen Level zu meistern.

Zudem können eigene Grafiken für die Spielsteine gefertigt werden und der Sound, ertönt ausschließlich über AHI.

PairsNG,ist für mich endlich mal wieder ein frisches und abwechslungsreiches Puzzelspiel mit langer Spielmotivation und Spielspass.

Neu in Version 2.4 Beta

- PairsNG wurde an MorphOS angepasst
- zusätzliche Sounds
- neues, 3. Steineset “Tiny Toons” mit kleinen Figuren
- der 1. angeklickte Stein wird jetzt markiert (abschaltbar bzw. wählbar)
- Wartefenster im Usermodus aktiviert
- mehrere Optimierungen
- kleinere Bugfixes

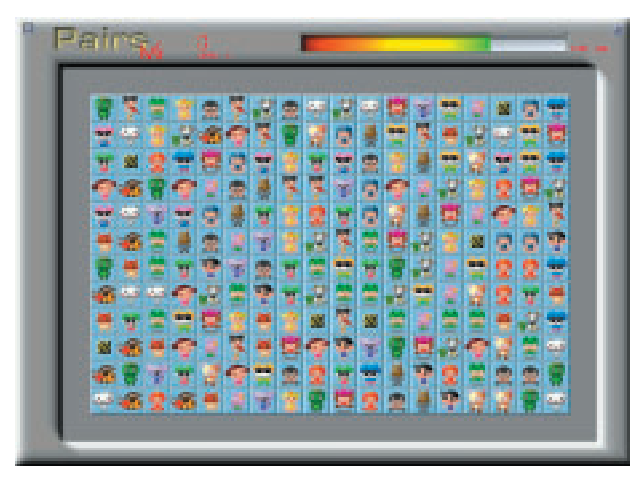
Infos:

Entwickler: Christoph Kimna
pairs@def-con.net
Homepage:http://www.def-con.net/pairs
Status: Sharware 10.- EUR
Version: 2.4 Beta

Systemanforderungen von PairsNG:

- 8 MB Fast-RAM frei
- Grafikkarte mit CybergraphX V3 oder Picasso96 Software - min. 15-Bit
- Turbokarte mit eigenem RAM empfohlen (mindestens 68030er)
- Amiga OS3.0 (nur getestet unter OS 3.5)
- AHI für Sound

(Olaf Köbnik)





AmigaForever 6.0 / Kurztest

Der italienischer Hersteller hat mit AmigaForever bereits die 6 Version des Amiga Emulators herausgebracht. Nun würden sich manche fragen, wieso soll man für etwas bezahlen was man auch eigentlich umsonst haben kann. Die Frage ist irgendwie berechtigt, denn wer bereits im Besitz von AmigaOS3.9, oder eines Amiga-Rechners ist, kann sich den WinUAE Emulator ohne Probleme umsonst aus dem Internet herunterladen.

Doch nicht alle verfügen über das entsprechende System, und was noch wichtiger ist, nicht jeder hat Lust dazu sich mit der Installation solch eines Systems herumzuärgern. Gerade bei OS3.9 ist das eine etwas aufwändigere Geschichte. AmigaForever nimmt einem hier die meiste Arbeit ab. Wir testen für Sie die OnlineEdition, die uns freundlicherweise von der Firma Cloanto zur Verfügung gestellt wurde. Diese ist für jeden zu einem Preis von 29,95 $ erhältlich und ist im Prinzip ausreichend. Die CD-Rom Version sollte allerdings auch nicht aus den Augen verloren werden. Diese lässt sich zum erstenmal ähnlich booten wie man das bereits von der AmigaOS XL Emulation von Haage&Partner kennt. Dazu wird eine Linux-Light Version verwendet. Des weiteren ist auf dieser CD-Rom zusätzliches Video- und Software-Material enthalten. Bei den Videos handelt es sich um geschichtliche Dokumente aus der Commodore Zeit, vielen dürften diese bereits bekannt sein. Auf der Software-Seite sind einige Spiele wie Hilt2, Mindwalker, Ports of Call und einige andere dabei.



OS3.9 unter UAE / AmigaForever 6

Seit der Version 5 ist einiges passiert. Der Launcher, über den die verschiedenen Amiga-Konfigurationen gestartet werden sieht moderner aus und bietet einige neue Auswahlmöglichkeiten. Von hier lassen sich jetzt die Spiele und auch Videos starten.

Besonders interessant und auch deshalb das Update wert, ist die bereits fertige Konfiguration der aktuellen Amiga-OS3.9 Version, samt dem dazugehörigen Rom. So bleibt einem die lästige Installation erspart. Nach einem erfolgreichen Download der OnlineEdition wird alles über einen Windows-Installer installiert. Danach erscheint der Launcher über dem man entweder eine aktuelle OS3.9, oder eine nostalgische OS1.3 Konfiguration startet. Nach dem start bemerkt man gleich eine weitere vielleicht nicht überragende, aber lustige Neuerung. Es ist nämlich ein Laufwerksgeräusch wahrzunehmen, so fühlt man sich gleich noch mehr an einen echten Amiga erinnert. Das Amiga-OS wird relativ schnell geladen und lässt sich danach genauso benutzen wie man das auch von einem echten Amiga kennt. Die Geschwindigkeit wurde nochmals um einiges gesteigert, was durch die ständige Entwicklung der JIT (Just In Time) Emulatoren möglich wurde. Cloanto hat allerdings bei der eigenen Version auf die mit AmigaOS3.9 eingeführte Doc-Leiste verzichtet. Stattdessen wir nach wie vor die Leiste der früheren Version verwendet. Erfreulich ist die bereits installierten Zusatztools wie Mui oder auch Aweb. Damit wird gerade Neulingen vieles abgenommen. Die meiste Amiga Software funktioniert mit dem Emulator einwandfrei, nur selten gibt es kleine Probleme. Wir werden versuchen in einer der nächsten Ausgabe sich ausführlicher mit dem Emulator zu befassen und auch einige Tipps aufzeigen. Für diese Ausgabe reichte es nur für diesen Kurztest.





Quelle:
www.amigaforever.com

Benötigt:
mindestens Windows95

Preis:
ab 29,95 $

(sb)

C Kurs - Teil 1

Wie nicht unschwer zu erkennen ist, leidet der Amiga Markt im Moment unter einer totalen Flaute an neuer Software. Wann und ob sich dieser Trend in absehbarer Zeit ändert, lässt sich im Moment nicht genau sagen. Aus diesem Grund möchten wir einen kleinen Beitrag zur Verbesserung der Lage leisten. Mit der heutigen Ausgabe starten wir einen neuen Programmierkurs der möglichst viele Leser dazu animieren soll mitzumachen.

Eingeladen sind natürlich auch Softwareentwickler und echte Profis, die bereits über Informationen betreffend AmigaOS4.0 besitzen. Im Rahmen des Kurses, oder auch begleitend in Extra Artikeln, wollen wir neue Funktionen und Möglichkeiten des kommenden Betriebssystems vorstellen. Gerade in einem kleinem Markt, wo man kaum auf neue Bücher zum Thema hoffen kann, ist es wichtig diese der Öffentlichkeit in verständlicher Form zur Verfügung zu stellen. Professionelle Entwickler lade ich deshalb dazu ein bei unserem Kurs mitzumachen. Interessenten können Ihre Anfragen oder bereits fertige Artikel an die folgende e-Mail senden: kontakt@amigainsider.de.

Als Sprache haben wir natürlich C gewählt. Sicherlich ist C nicht gerade ein Leichtgewicht. Bietet uns aber dennoch viele Vorteile, und mit der Zeit wird man auch immer mehr mit der Sprache vertraut sein. Bei C müssen Sie sich auch keine Sorgen machen etwas veraltetes zu lernen was Sie später nicht mehr brauchen werden. Zwar sind inzwischen viele verschiedene Varianten der Sprache verfügbar, aber die meisten Programmierer anfangen häufig bei dem Urvater C. Gerde beim Amiga lohnt es sich angesichts der ungewissen Lage nicht etwas spezielles zu lernen, so bleibt man aber immer auf der sicheren Seite und kann auch später unter Umständen viel Einfacher auf ein anderes System umsteigen. Dieser Kurs soll mit der Zeit ständig wachsen und sich immer aufwändigeren Aufgaben widmen. Wir fangen als erstes mit den Grundlage der Sprache C und werden sich im laufe der Zeit immer stärker auf Amiga bezogene Sachen konzentrieren. Grundsätzlich wird bei diesem Kurs kein spezielles Compiler-System vorausgesetzt, denn am Anfang lassen sich alle Beispiele mit jedem annährend C konformen Compiler in ausführbare Dateien übersetzen. Empfehlen möchten wir Ihnen allerdings entweder das StormC Entwicklerpaket von der Amiga Developer CD (oder direkt von H&P), oder aber den DICE Compiler aus dem Aminet. Dice ist eine gute alternative und natürlich umsonst. Lediglich die include Dateien fehlen diesem Compiler, aber diese lassen sich auch im Internet finden. Bezogen auf die Zukunft und allen die es sich zutrauen etwas mehr Arbeit in die Installation der Software zu investieren, können wir auch das Compiler-Paket GNU C empfehlen. Dieser wird auch für die Entwicklung von OS4 verwendet und wird damit auch in Zukunft entsprechend für dieses System zu haben sein.

C - Eine kurze Geschichte.

Bei C handelt es sich um einen Hochsprache, die sich aus der BCPL (Basic Combined Programming Language) Sprache entwickelt hat. An deren Entwicklung waren die beiden Programmierer Dennis M. Ritchie und Brian W. Kernighan beteiligt. Passiert ist das Ganze in den 70er Jahren und seit dem hat es auf zahlreichen Plattformen seinen Siegeszug gefeiert. Lange Zeit hatte man aber mit den Problemen zu kämpfen das C nicht überall gleich C war, denn bei jeder Portierung wurden hier und da Veränderungen unternommen und diese waren selten zu den Variationen anderer Portierungen kaum kompatibel. Also musste man sich irgendwann auf ein Standard einigen und hier hat sich das ANSI Institut (American National Standard Institute) eingeschaltet. So wurden klare Richtlinien dieser Sprache definiert und diese nach und nach auf allen Systemen mit mehr oder weniger großem Erfolg durchgesetzt.

Aller Anfang ist schwer.

Wir fangen von Anfang an. Als erstes wollen wir uns einige Schlüsselwörter anschauen, die zum Umfang der Sprache C gehören und deshalb für Variablen und Funktionsnamen nicht verwendet werden dürfen. In seltenen Fällen kann es durchaus passieren das der Compiler noch einige andere Wörter für sich beansprucht.

Reserviert sind folgende Wörter: auto, break, case, char, const, continue, default, do, double, else, enum, extern, float, for, goto, if, int, long, register, return, short, signed, sizeof, static, struct, switch,, typedef, union, unsigned, void, volatile, while

Eine genaue Einführung in die beiden Compiler Dice und StormC finden Sie erst in der nächsten Ausgabe. Da wir uns im ersten Teil des Kurses lediglich auf das wesentliche beschränken werden.

Unser erstes Programm benötigt auch nicht unbedingt gleich beim ersten Programm eine entsprechend installierte Programmierumgebung.

Wir beginnen mit unserem ersten Programm:

```
/* Unser erstes Programm */
#include <stdio.h>
int main (void)
{
printf(„AmigaInsider Kurs\n“);
printf(„Teil 1“);
return 0;
}
```

Hier sieht Ihr unser erstes Programm, theoretisch wäre es möglich auf einige Teile des Codes zu verzichten und so das Programm etwas kürzer aussehen zu lassen. Doch das könnte dazu führen das der eine oder andere Compiler die Übersetzung mit einer Fehlermeldung abbrechen würde.

Gehen wir das Programm Zeile für Zeile durch. Gleich in der ersten Zeile begegnen wir der ersten Möglichkeit den Quellcode eines Programms mit Kommentaren zu versehen. Bei einem Programm dieser Größe hätte man sich zwar diese Mühe sparen können, aber gerade bei größeren Anwendungen ist es zwingend notwendig wichtige Programmteile zu kommentieren. Auch wenn man selbst der Meinung ist immer alles im Kopf behalten zu können, kann ich allen raten Gebraucht von dieser Möglichkeit zu machen. Stellt Euch nur ein Programm in der Größenordnung eines Browsers wie Mozilla, ohne entsprechender Kommentare wären die meisten Programmierer kaum in der Lage die Programmteile zu überblicken. Den Anfang eines Kommentars wird mit einem

Schrägstrich und Sternchen markiert, der Kommentar kann beliebig lang sein und endet natürlich wieder mit einem Sternchen und Schrägstrich.

Die nächste Zeile beinhaltet eine #include .... Anweisung. Die Entwickler von C und auch anderen Sprachen haben sich so manch eine Erleichterung geschaffen und eine davon ist die #include ... Anweisung. Es wäre recht mühsam wenn man für jedes auch so einfache Programm immer wieder bestimmte Programmteile schreiben müsste, bevor man mit dem eigentlichem Programm beginnen könnte. Und auch bei unserem Programm müssten wir schon längst erfahrene Programmierer sein um unser erstes Programm zu schreiben. Damit das nicht so ist, kann man auf bereits fertige Bibliotheken zurückgreifen die uns schon sehr viel Vorarbeit abnehmen. Jeder Programmierer kann sich auch selbst entsprechende Bibliotheken schreiben die er nicht immer wieder aufs neue schreiben muß, sondern einfach in das bestehende Programm einbindet. So gesehen binden wir mit der #include Anweisung eine bereits existierende Datei in unser Programm ein. In diesem Falle ist das die sogenannte Header-Datei stdio.h. Es ist die Standardbibliothek für die Ein- und Ausgabe (Standard Input and Output). Die spitzen Klammern <> zeigen nur das sich diese Datei nicht im aktuellen Verzeichnis, sondern im Verzeichnis mit den Standardbibliotheken befindet.

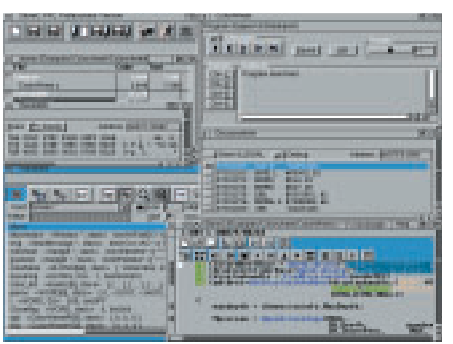
Nachdem wir das geklärt haben, kommen wir zu unserer ersten Funktion. Dabei handelt es sich um die Funktion main. Dieser werden wir als C Programmierer immer wieder begegnen, denn ohne dieser kann kein C Programm existieren. Es ist praktisch die Schaltzentrale eines C Programms. Die Zeile int main(void) besagt das wir nach der Ausführung eine ganze Zahl (Integer) als Ergebnis erwarten. Das Void in den Klammern steht für Leere, es bedeutet das die Funktion main keine Parameter auch als Operanden bezeichnet annimt. Mit den geschweiften Klammern umschließen wir unseren Funktionskörper, der alle Anweisungen beinhaltet. Diese Klammern sind sehr wichtig, ansonsten erscheint garantiert



eine Fehlermeldung!

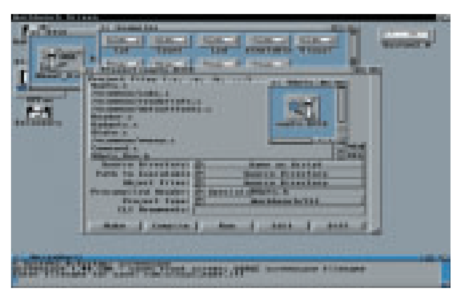
Mit printf kommt unsere Funktion zur Ausgabe auf dem Bildschirm. In unserem Fall beinhaltet die printf Funktion die Zeichenkette „AmigaInsider Kurs\n“. Mit den Gänsefüßchen markieren wir dabei den Anfang und das Ende der Zeichenkette, diese werden auch nicht ausgegeben. Mit der Zeichenkombination \n erzwingen wir nach der Ausführung später einen zeilensprig. Hätten wir dieses Befehl für eine neue Zeile (Newline) nicht eingegeben, würden wir die zweite Zeichenkette „Teil 1“ in gleicher Zeile auf dem Bildschirm zu sehen bekommen. So aber erhalten wir insgesamt zwei Zeilen. Jede Anweisung beenden wir auch mit einem Semikolon ;

Sobald beide printf Anweisungen ausgeführt wurden wird der main Funktion mit return 0; der Wert 0 zurückgegeben und damit eine erfolgreiche Ausführung signalisiert.



StormC in Aktion

Dieses einfache Programm macht halt nichts anderes als einige Worte auf dem Bildschirm zu zeigen. Sicherlich nichts weltbewegendes, aber später soll es auch mehr werden. In dieser Ausgabe beenden wir diesen Workshop auch, denn sonst würde es zu lange dauern bis die nächste Ausgabe des Magazins erscheint.



Dice in Aktion

In der nächsten Ausgabe werden wir uns etwas näher mit den Entwicklerprogrammen befassen und den Kurs fortführen. Anregungen sind jederzeit gerne willkommen.

Es folgen einige Internet-Tipps:

http://w3studi.informatik.uni-stuttgart.de/~walternn/C-Kurs.html

Sehr guter C Kurs für Einsteiger von Norman Walter, das auch hin und wieder aktualisiert wird. Als Compiler wird ebenfalls StormC verwendet. Ist sehr zu empfehlen. Wir haben uns um eine Genehmigung zur Veröffentlichung des Kurses im Rahmen unseres Magazin bemüht, leider ohne Erfolg.

http://www.team-init-group.de/init.html

Hier finden Sie einen C und C++ Kurs. Recht ausfürhlich und interessant. Mit dabei ist auch ein entsprechendes Forum in dem sich gleichgesinnte austauschen können.

http://www.gsys.info/pages/ckurs

Ein C Kurs von Sascha Atrops. Richtet sich ebenfalls an Anfänger und ist sehr weit fortgeschritten. Ob dieser Kurs noch aktualisiert wird läßt sich nicht genau sagen.

Dice-Compiler: *ftp://de.aminet.net/pub/aminet/dev/c/dice-3.16.lha*

StormC: *www.haage-partner.com*

(sb)

Hollywood Worksop

HOLLYWOOD

Das Positive Feedback auf den ersten Teil des Hollywood-Workshop, bewegte Telemar Rosenberger dazu diesen fortzuführen. Im zweiten Teil zeigt er weitere Fähigkeiten der Software auf.

Hallo Freunde von Hollywood

Scala ist "TOT" es lebe "Hollywood und sein Designer."

Da ich Tausende von Mails und Dankesschreiben bekommen habe folgt nun Teil 2 von unserer Hollywood Tour.

Einen Leserbrief werde ich noch gleich am Anfang hier beantworten.

T aus D schreibt.

„ Lieber Tele ("ist nett")

Die Beispiele haben mir sehr geholfen und die Zeitschrift finde ich echt gut gelungen. Ich habe Hollywood 1.5 und probiere es schon einige zeit was zu programmieren.

Warum kann Hollywood nicht den Sound Abspielen. Ich habe alle Datatypes installiert und auch alle libs. Was mache ich falsch? Ich hoffe das noch weitere Kurse kommen und freue mich auf die nächste Ausgabe. Macht weiter so. „

Tja das Problem ist das du die HollywoodGuide unter Help nicht gelesen hast. Mann sollte zusätzlich folgende Programme installiert haben. Die sind in Hollywood nicht alle vorhanden und müssen aus dem Aminet bezogen werden.

Dazu zählen:

· AHI v4 von Martin Blom für Soundausgabe
· ttengine.library by Grzegorz Kraszewski für True type fonts
· ptahiplay.library von Andreas Falkenhahn/Martin Blom für Protracker Module
· sound.datatype v41 von Stephan Rupprecht um 16-bit Samples abzuspielen. http://www.stephan-rupprecht.de/
· Unterschiedliche picture datatypes, e.g. JPG, GIF, BMP für laden dieser Formate
· MUI für Hollywood GUI
· lowlevel.library für Joystickfunktionen
· MorphOS Users brauchen die IFF ANIM datatype für Anims

Nun, mit dem nächsten Kurs sieht es sehr schlecht aus. Da ich zeitlich schon kaum Zeit habe alle Leserbriefe zu beantworten, werde ich kaum dazu kommen einen weiteren Hollywood Workshop zu schreiben. Das kann sich natürlich ändern, aber momentan sieht es sehr schlecht aus.

Aufgrund der neuen Version von Hollywood möchte ich mal die neuen Funktionen aufzeigen.

Das beste zuerst. Ja Hollywood 1.9 ist da! Die Liste liest sich wie folgt:

Grafik:

- Läuft komplett im 24-bit Modus!
- Unterstützt mehrere Grafikebenen
- Unterstützt Ebenentransparenz und Lichtkorrektur
- Transparente Fenster sind möglich
- Über 100 Überblendeffekte für Bilder, Objekte und Text
- Grafiken können flüssig bewegt (gescrollt) werden
- Hat einen integrierten Bildprozessor mit den Funktionen: Rotation, Farbinvertierung, Graustufenkonversion, Achsenspiegelung, Texturierung, Mischen und Tinten
- Flüssige und schnelle Animationswiedergabe
- Unterstützung für transparente Grafiken und Animationen
- Funktionen für Texturen
- Unterstützung für Datatypes
- Einfache Möglichkeiten der Objektanimierung
- Unterstützung für True Type, Intelli, Bitmap und Color Fonts
- Grafikskalierung ist möglich
- Off-screen rendering wird unterstützt
- Anwendung kann auf Workbench oder eigenem Bildschirm laufen
- Integriertes Undo-System
- Bilder pro Sekunde können begrenzt werden
- Völlig umgebungs-unabhängig ; es ist also egal ob Picasso96, CGfx, AGA, ECS oder OCS benutzt wird

Sound:

- Unterstützung für Samples
- Volle Kanalmischung
- Unterstützung für Musikmodule
- Lautstärke und Tonhöhe können während der Wiedergabe verändert werden
- Samplegröße ist nicht begrenzt
- Volle Stereowiedergabe in 8 oder 16-bit
- Mastervolumen-Effekt
- Soundkartenunterstützung durch AHI

Skriptsprache:

- Variablen, Felder und Datentypen (Zeichenkette, Ganzzahl, reelle Zahl)
- Bedingungen und Schleifen
- Einfache Variablen-handhabung (keine Deklaration nötig)
- Funktionen für Stringmanipulationen und Rechenoperationen
- Compiler und Linker um Anwendungen als Executable zu speichern
- Compiler kann MorphOS-native und normale Programme erstellen
- Eingebauter Fehlerhandler, der viel Arbeit abnimmt
- Debug-Funktionen
- Labels, die voll in den Benutzermodus integriert sind
- Plugins können installiert werden um Funktionalität zu erweitern

Benutzereingabe:

- Schaltflächen können definiert werden
- Joystick kann abgefragt werden
- Unterstützung von Mausklick and Maus über Ereignissen
- Tastatureingaben können überwacht werden
- Systemtasten können überwacht werden
- Systemereignisse (Fenster wird bewegt, geschlossen, Größe wird verändert usw.) können einfach überwacht werden
- Ganze Zeichenketten können ganz einfach eingelesen werden
- Einfache GUI zum Steuern des Programms

Systemfunktionen:

- Lesen und Schreiben von Dateien
- Einfache Handhabung, z.B. Verzeichnisse können einfach in ein Feld gelesen werden
- Viele Dateioperationen
- Timer können benutzt werden (Genauigkeit in Millisekunden)
- Viele Dateisystem-Funktionen
- Funktionen um Informationen über das System herauszufinden
- Funktionen um Informationen über die Systemausstattung herauszufinden
- Locale.library kann benutzt werden
- Zeit- und Datumsfunktionen

Das haut einem wirklich den Putz von der Decke. So und nun die Mängelliste vom vorherigem Kurs.

Hollywood Workshop

1. Hollywood kann die Präsentationen nicht aufzeichnen. Dies hat sich seit dem es HollyRecord gibt wohl auch erledigt. Nun kann man auch die erstellten Sachen in Einzelbildern aufnehmen und in MPEG oder AVI wandeln.

2. Hollywood hat keinen Editor ähnlich Scala um seine Sachen zu bearbeiten. Dies gehört der Vergangenheit an. Hollywood hat einen Editor ähnlich Scala mit dem man ruck zuck seine Präsentationen und was auch immer erstellen kann. Der muss zwar separat bestellt werden, ist aber jeden Euro wert. Jetzt kann auch der ungelernteste Anfänger seine Sachen erstellen.

3. Hollywood kann kein MPEG oder AVI darstellen. Das kann die Software zwar immer noch nicht, aber das wird sich in diesem Kurs ändern.

4. Und das ist Fakt! Scala ist "TOT" es lebe Hollywood und sein Designer.

In diesem Kurs geht es darum AVI oder MPEG anim mit Hollywood (und seinen Gehilfen) darzustellen. Das soll heißen MPG oder AVI auf der Hollywood Plattform mit darzustellen. Tja das ist schon wieder ein Kaufargument für Hollywood. Natürlich auch für das geniale Player-Programm Frogger.

Ich werde es in der Scriptsprache von Hollywood und mit einigen Screenshots vom Editor darstellen.

Damit kann man die Vorgehensweise mit dem Editor sowie in der Scriptsprache verstehen.

WICHTIG:
Zuerst das wichtigste was zu beachten gilt. Da ich Frogger als Player benutze muss er in C: kopiert werden, und zwar alles auch das Keyfile und die Codecs. Für das Design muß das animfile meineanim.avi in die Verzeichnisse Designerdemo und Designerdemo2 kopiert werden.

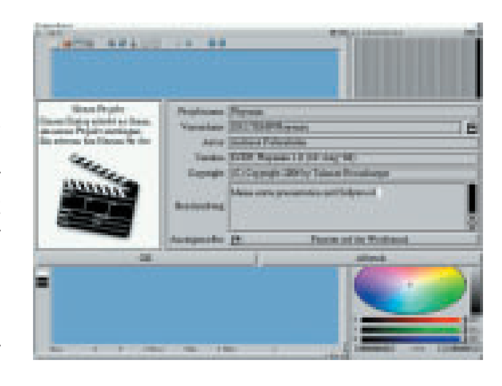
Fangen wir an!

Für diejenigen die mit dem Designer arbeiten öffnen den Designer. Diejenigen die von Hand arbeiten öffnen ihr Programm mit dem ED.

D=Designer Vorgehensweise
ED=Editor Eingabe des Quellcodes

ED:
Zuerst laden wir das Programm im Ed "Playanim.hws". Dort sind alle Parameter (vorheriger Kurs - AmigaInsider Ausgabe 1) schon enthallten.

D: Im Designer öffnen wir unter "Projekt" Neu das Fenster, dort müssen wir die Felder ausfüllen.



a. den Projektnahmen in unserem Fall nennen wir es Playanim.
b. das Verzeichnis wo das Programm abgelegt werden soll.
c. den Autor also wir "nicht Andreas Falkenhahn"
d. die Version, wenn wir dem Programm eine Versionsnummer verpassen wollen.
e. unser Copyright wem genehm ist.
f. natürlich mit OK Eingabe beenden.

Nun öffnen wir unter Seitenverwaltung mit einem klick auf Neu eine Leere Seite. Klicken wieder auf ok und beim nächstem Fenster bei Farbe auch auf OK. Das war's eigentlich schon um ein leeres Fenster aufzumachen.

ED: Beim Ed ist mit dem Programm StartProg.hws auch soweit alles erledigt.

Nun um eine avi oder mpg File abzuspielen benötigen wir einen Player, da wie bekanntlich Hollywood das nicht kann. Wir benutzen Frogger oder AMP, den es im Aminet als Freeware gibt und kopieren ihn in unser C: Verzeichnis samt Codecs.

In Hollywood gibt es ein Aufruf damit man extern ein Programm ausführen lassen kann und der heißt
Execute()
Das ist der Schlüssel um mehr als nur die befehle von Hollywood zu benutzen. Um ein Verzeichnis anzuzeigen kann man den Befehl Execute("Dir:DH0") aufrufen. Und so gehen wir auch mit unserem Player vor.

Mit dem Direktor geht es so:
Wir klicken auf das von uns erzeugte leere Fenster und Betätigen die Rechte Maustaste. Es öffnet sich ein Fenster in dem wir auf Code gehen und die Maustaste wieder los lassen. Daraufhin öffnet sich ein Eingabefenster. Dort geben wir folgendes ein.

Für FroggerNG:
Execute("FroggerNG MeineAnim.avi WINDOW AUTOSTART AUTOEXIT")

Für AMP:
Execute("AMP Meineanim.avi WINDOW")

Danach klicken wir auf OK.

Snap2.jpg

Mit dem ED
Geben wir das gleiche ein und zwar:

```
/****************************************
****      Start Prog 25.12.3003          *
****        By XXX                       *
********************************************/
/*Nun schreiben wir die Info für Hollywood. Damit auch alles richtig läuft.*/

%HOLLYWOOD   = 1/5
/* Es sollte für Hollywood 1.5  sein */

%DISPLAYSIZE = 800/600
/* Einstellen der Bildschiermauflösung 800*600 */

%KEYDOWN(1)  = "ESC"
 /* ESC Taste ist zum abrechen des Programms */

%TITLE = "Hollywood"
 /* Dieser Text ist der Name für das Window */

%CODE
 /*Hier fängt das Programm an */

Execute("FroggerNG MeineAnim.avi
WINDOW AUTOSTART AUTOEXIT")
/*Hier wird der Player aufgerufen*/

;Für AMP
;Execute("AMP Meineanim.avi WIN-
DOW")

/* Warteschleife */        ------Diese Schleife wird nicht gebraucht.
;While(quit=FALSE)    ------Da nach Beendigung der Animation Schluss ist.
;       WaitEvent
;Wend
End

/***************Unterprogramme*********/
/*** ESC ende break***/
Label(ONKEYDOWN1)
quit=TRUE
Return
```

Das wäre unser fertiges Programm.

Den fertigen Quellcode für den Designer findet ihr unter Designerdemo/Desingnerdemo.hwd . Den für den EDitor unter Hollywood-Tour2/Playanim.hws

Nun starten wir mit dem Hollywood GUI das Programm Playanim.hws oder dem Designer unser Programm.

Was passiert:
Da wir ein Fenster mit Hollywood geöffnet haben können wir auch das Fenster von FroggerNG Player darauf setzten, und unsere AVI oder MPG Film darauf abspielen. Tja so einfach geht das. Da Hollywood ja sehr flexibel ist könnten wir einige Knöpfe oder Bildschirm als Hintergrund benutzen usw.

Damit wäre auch denen geholfen die eine Präsentation mit MPG usw. erstellen wollen, genial nicht.

Zum krönendem Abschluss habe ich noch eine zweite Demo gemacht die das ganze noch besser verdeutlicht. Desingnerdemo2 und Playanim2 zeigen eigentlich genau das was wir haben wollen. Alles andere bleibt euch überlassen was ihr daraus macht.

Ich hoffe das es euch was gebracht hat. Falls einige Fragen usw. dazu gibt könnt ihr mir ja eine Mail zukommen lassen. Andernfalls verbleibe ich mit Hoffnung auf Mails und Gesundheit

(T.Rosenberger)

Aktuelle Umfrage: AmigaInsider als Print-Mag?

Mit dieser Umfrage wollen wir herausfinden, wie stark das Interesse an AmigaInsider als Print-Magazin ist und welcher Preis als angemessen gesehen wird. Allerdings spielt bei dem Preis auch die Qualität eine große Rolle. Ihre Antworten schicken Sie uns per e-Mail an kontakt@amigainsider.de

1.) Ist eine Printausgabe des AmigaInsider Magazins gewünscht?

2.) Reicht eine Kopien-Qualität + Farbiger Umschlag?

3.) Das Magazin soll kosten:

3a.: 3 - 5 EUR - Kopien-Qualität / Farbiger Umschlag
3b.: 5 - 7 EUR - Bessere Qualität / mehr Farbe
3c.: Vorschläge?

Wir würden uns freuen wenn möglich viele Leser mitmachen würden.

Vorschau...

Für die nächste Ausgabe stehen die Inhalte noch nicht genau fest. Änderungen sind deshalb möglich. Geplant sind folgende Themen:

- C-Kurs - Teil 2
- Profi-Workshop - Fotobearbeitung
- Erste Berichte von AmigaOne/OS4 Anwendern
- Neuigkeiten / Interviews / Tests und mehr.
- OS4 Event in Essen / Bericht

Die Nächste Ausgabe erschein in ca. 2-3 Monaten.

www.amigainsider.de